

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE
ESCUELA DE POSGRADO



TRABAJO DE POSGRADO

USO DE LA PLATAFORMA DE GOOGLE CLASSROOM Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE COMPETENCIAS PROCEDIMENTALES EN LOS ALUMNOS DE SEGUNDO AÑO DE LA MAESTRÍA EN PROFESIONALIZACIÓN DE LA DOCENCIA SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR FMOCC.

PARA OPTAR AL GRADO DE
MAESTRO EN PROFESIONALIZACIÓN DE LA DOCENCIA SUPERIOR

PRESENTADO POR
LICENCIADO JOSÉ LUIS CAMPOS REYES
LICENCIADO OSCAR DAVID ESCOBAR FLORES

DOCENTE ASESOR
MAESTRO GUILLERMO ANTONIO GARCÍA MARTÍNEZ

MAYO, 2023
SANTA ANA, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
AUTORIDADES



M.Sc. ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

RECTOR

DR. RAÚL ERNESTO AZCÚNAGA LÓPEZ

VICERRECTOR ACADÉMICO

ING. JUAN ROSA QUINTANILLA QUINTANILLA

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

ING. FRANCISCO ANTONIO ALARCÓN SANDOVAL

SECRETARIO GENERAL

LICDO. LUIS ANTONIO MEJÍA LIPE

DEFENSOR DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

LICDO. RAFAEL HUMBERTO PEÑA MARÍN

FISCAL GENERAL

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE
AUTORIDADES



M. Ed. ROBERTO CARLOS SIGÜENZA CAMPOS
DECANO

M. Ed. RINA CLARIBEL BOLAÑOZ DE ZOMETA
VICEDECANA

LICDO. JAIME ERNESTO SERMEÑO DE LA PEÑA
SECRETARIO

M. Ed. JOSÉ GUILLERMO GARCÍA ACOSTA
DIRECTOR ESCUELA DE POSGRADO

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	vii
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	9
1.1 Planteamiento del problema.....	9
1.2 Descripción del problema.....	9
1.3 Objetivos	10
1.3.1 Objetivo general	10
1.3.2 Objetivos específicos	11
1.4 Preguntas de investigación	11
1.5 Justificación.....	11
1.6 Alcances y delimitación del problema	13
1.6.1 Alcances.....	13
1.6.2 Delimitación.....	13
1.6.2.1 Delimitación temporal.....	13
1.6.2.2 Delimitación espacial.....	13
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	14
2.1 Antecedentes de la investigación	14
2.2 La tecnología dentro de la educación escolarizada. Breve reseña histórica ..	16
2.3 Tecnologías de la información y la comunicación. Base de Google Classroom	18
2.3.1 La incorporación de las tecnologías en la educación en El Salvador. Primeros pasos para la incorporación de Google Classroom	20
2.4 Google Classroom. Uso educativo de Google.....	21
2.4.1 Ventajas del uso de la plataforma Google Classroom. Bondades tanto para docente como alumno	23

2.4.1.1 Ventajas para el docente.....	23
2.4.1.2 Ventajas para el estudiante.....	24
2.4.2 Características de Google Classroom. Gestiones del docente y alumno....	24
2.5 Google Classroom en el aula. Uso pedagógico de Google.....	25
2.5.1 Google Classroom y el docente en el contexto de la pandemia.....	26
2.5.2 Implementación de Google Classroom dentro del sistema educativo nacional. La educación en la universidad se trasladó a los hogares salvadoreños en contexto de la pandemia.....	28
2.5.3 Algunos obstáculos de la incorporación de Google Classroom a la educación. Retos a superar.....	33
2.5.4 Ambiente virtual. Google Classroom en el desarrollo de las competencias en los estudiantes.....	34
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
3.1 Descripción del entorno.....	36
3.2 Ubicación del área de estudio.....	37
3.3 Perfil y caracterización del docente.....	37
3.4 Tipo de investigación. Enfoque mixto.....	38
3.5 Población y muestra.....	39
3.5.2 Muestra.....	40
3.6 Criterios de inclusión y exclusión.....	41
3.6.1 Criterios de inclusión.....	41
3.6.2 Criterios de exclusión.....	41
3.7 Técnicas e instrumentos.....	41
3.7.1 Técnicas.....	41
3.8 Proceso de validación.....	43

3.9 Procesamiento de la información	44
3.10 Categoría de análisis.....	44
3.10.1 Matriz de categoría de análisis.....	45
Tabla 1: Categorías, subcategorías, indicadores, preguntas, tipos de variables e instrumentos.....	45
CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	49
CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE RESULTADOS	65
CONCLUSIONES	74
REFERENCIAS	76
ANEXOS.....	81
Anexo 1. Guía de observación	82
Anexo 2. Cuestionario para estudiantes.....	85
Anexo 3. Guía de Entrevista estructurada para docente.....	88
Anexo 4. Guía de entrevista estructurada para informantes claves (Coordinador tecnológico).....	91

INTRODUCCIÓN

La pandemia del Covid-19¹ ha provocado una crisis sanitaria a escala inimaginable en todos los ámbitos de la vida humana y uno de los sectores más golpeados ha sido la educación, ya que los países de todo el mundo tuvieron que cerrar las escuelas, centros educativos y universidades con el fin de evitar en la medida de lo posible cualquier tipo de propagación masiva del virus y se dio un giro desde la forma presencial dentro de los salones de clases hacia lo virtual dentro de los hogares de las familias salvadoreñas, en la cual tanto los docentes como alumnos han tenido que utilizar diferentes tecnologías que permitan la comunicación entre los agentes educativos y de esta manera lograr la continuidad de la información en el proceso de enseñanza aprendizaje² mediante el avance de los medios digitales y plataforma virtuales, entre ellas Google Classroom (Roca, 2005).

La plataforma educativa complementa la práctica pedagógica de modo que mediante su utilización mediante diferentes medios audiovisuales se logra una innovación que esté acorde con las exigencias de un mundo digital que ya no solo necesita la parte presencial de las personas, sino que se ha trasladado a lo virtual tras la coyuntura sanitaria que se ha tenido a gran escala. Desde el punto de vista pedagógico brinda la posibilidad de nuevas formas de aprendizaje dentro de las escuelas, universidades y otros espacios donde se desarrolla la enseñanza ya sea formal o no, debido a que se ha ido incorporando paulatinamente a las aulas salvadoreñas como herramienta didáctica auxiliar para los maestros y como un medio de enseñanza para potenciar y enriquecer el aprendizaje y la adquisición de competencias procedimentales, conceptuales y actitudinales en los alumnos.

Actualmente, la educación formal posee la facilidad de optar a diferentes recursos e instrumentos tecnológicos, entre las que destaca la plataforma Google Classroom con el propósito de contribuir al mejoramiento de la enseñanza y lograr nuevos aprendizajes de modo que se alcancen los objetivos propuestos por parte de los docentes, por tanto los resultados de esta investigación pueden ser un punto de referencia con el fin de poder comprender la

¹ La Organización Mundial para la Salud ha declarado a la pandemia como COVID-19; CO para corona, VI para virus, D para enfermedad y 19 para referirse al año que se identificó por primera vez el brote, a finales del 2019.

² También conocido como PEA por sus siglas.

influencia que tiene en la utilización sobre el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales, conceptuales y actitudinales en los estudiantes. En ese sentido, este documento ha sido dividido en seis capítulos que se detallan a continuación:

El capítulo uno está referido al planteamiento del problema, donde se describe la situación problemática, asimismo se presentan los objetivos, los alcances, la delimitación y la justificación de la investigación.

En el capítulo dos se establece el marco teórico, en el cual se detallan los antecedentes de investigaciones relacionadas al objeto de estudio, también se conceptualiza acerca de Google Classroom; del mismo modo, se teoriza su relación e incorporación a la educación y a la adquisición de competencias procedimentales.

El capítulo tres contendrá los planteamientos metodológicos que enmarcan el estudio, el cual contendrá el tipo de investigación, los sujetos de estudio, el muestreo y las técnicas e instrumentos de recolección de datos, entre otros insumos que serán relevantes para la obtención de los resultados.

En el capítulo cuatro se presentarán los resultados que se obtendrán mediante la aplicación de las diferentes técnicas e instrumentos a los sujetos participantes de la investigación.

En el capítulo cinco se presentará el análisis de la información para culminar con el capítulo sexto, el cual presentará las conclusiones alcanzadas por el equipo investigador basados en toda la investigación realizada y expuesta en los capítulos previos con el objetivo de contribuir e incidir positivamente en la formación de los futuros estudiantes con respecto a la influencia que tiene el uso de Google Classroom en el proceso de competencias que contribuya a la resolución de problemas con conciencia crítica, social y reflexiva.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

Este capítulo fundamenta el objeto de estudio de la investigación y está conformado por el planteamiento del problema, en el cual se describe la situación problemática abordada, así como los objetivos y la justificación del trabajo de investigación.

1.1 Planteamiento del problema

Por las ideas expuestas anteriormente, se debe decir que el uso de la plataforma Google Classroom en el sistema educativo nacional de El Salvador podría ayudar a mejorar las condiciones de la enseñanza y fortalecer la metodología del docente con el objetivo de desarrollar competencias procedimentales, conceptuales y actitudinales en los estudiantes. Por tal situación, nace la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuál es la influencia en el uso de la plataforma de Google Classroom en el proceso de aprendizaje de competencias en los alumnos de segundo año de la maestría en Profesionalización de la Docencia Superior de la Universidad de El Salvador FMOcc?

1.2 Descripción del problema

Desde tiempos remotos, el ser humano ha tenido la necesidad de utilizar diferentes medios tecnológicos para poder sobrevivir y subsistir a las exigencias que el medio le presentaba en la coyuntura en la cual se encontraba, desde la utilización de piedras, lanzas y diversas herramientas rústicas que posteriormente perfeccionó hasta el uso de medios tecnológicos complejos, siendo de gran beneficio y ventaja tanto a nivel individual como en lo colectivo, permitiendo su desarrollo y permanencia en un mundo altamente cambiante. Con el paso del tiempo, el ser humano fue desarrollando y creando diversos artefactos que se han acoplado a la realidad mediante el paso de su propia historia, estas han contribuido de una o de otra manera significativamente en la sociedad.

En el siglo XXI y en la última década la presencia de la tecnología ha producido cambios y transformaciones en todos los ámbitos de la sociedad y la educación no ha sido la excepción. En un primer momento, la incorporación de los medios tecnológicos en los centros educativos fue por medio de la tecnología educativa, más adelante logró incorporarse a los diferentes sectores del ámbito educativo, por medio de las tecnologías de la información y la comunicación, a través de los diferentes avances digitales brindando la posibilidad de nuevas

formas de aprendizaje y de poder adquirir diferentes competencias procedimentales y se han ido incorporando paulatinamente a las aulas salvadoreñas a raíz de la pandemia COVID-19 como herramientas auxiliares para los maestros y como un medio de enseñanza para el alumno mediante la plataforma Google Classroom; de modo que con ella se logra una innovación y la continua formación del estudiante que esté acorde con las exigencias de un mundo digital que no solo requiere la obtención de la teoría sino también que vayan de mano con la práctica.

En la actualidad, el proceso de aprendizaje de las competencias ha tenido una transición desde la parte presencial hasta la virtualidad de la vida cotidiana de los docentes y alumnos a raíz de la pandemia del covid-19, la cual ha llevado a confinamiento de las personas en sus hogares y ha generado que se haya tenido que buscar nuevas estrategias para conservar la calidad de la educación a través de diferentes herramientas digitales como Google Classroom con el objetivo de poder maximizar la gestión de las tareas, la comunicación y colaboración entre docente-alumno.

La incorporación de la utilización de Google Classroom en la maestría en Profesionalización de la Docencia Superior ha surgido de la necesidad que ha tenido la educación y la Universidad de El Salvador de continuar con la formación de los estudiantes en una sociedad que cada día demanda más calidad en la parte educativa y como respuesta ante la incapacidad de poder seguir de manera presencial en espacio físicos a modo que el alumno tenga las herramientas necesarias para adquirir los conocimientos y adquirir las diferentes competencias procedimentales que se necesitan para culminar con éxito su proceso de formación profesional.

Por lo anterior, se plantea el tema a ejecutar para conocer el análisis del uso de Google Classroom influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos, así como las preguntas y objetivos de investigación que darán discernimiento sobre el estudio junto al diseño metodológico que enmarcará la investigación.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Analizar la influencia del uso de la plataforma Google Classroom en el proceso de aprendizaje de competencias en los alumnos de segundo año de la maestría en Profesionalización de la Docencia Superior de la Universidad de El Salvador FMOcc

1.3.2 Objetivos específicos

- Establecer la función que tiene Google Classroom en la implementación a la práctica pedagógica que el docente realiza desde su planificación hasta su ejecución dentro de las aulas.
- Establecer si el uso de Google Classroom influye en el logro de competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- Estudiar el papel del docente y los estudiantes ante la implementación de Classroom en el contexto de la pandemia del Covid-19.

1.4 Preguntas de investigación

- ¿Cuál es la influencia de Google Classroom en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula de manera virtual?
- ¿Es competente el profesorado en el manejo de Google Classroom en la clase?
- ¿Qué rol asume el docente en el manejo de Google Classroom, en función del logro de competencias en los alumnos?
- ¿Cómo utiliza el docente los recursos didácticos tecnológicos en el desarrollo de las clases auxiliándose de Google Classroom?
- ¿Cuál es la actitud de los docentes en cuanto al manejo de Google Classroom en el aula para la construcción de competencias en los estudiantes?
- ¿Cómo es la actitud de los alumnos cuando el docente hace uso de Google Classroom al impartir la clase?

1.5 Justificación

Actualmente, la tecnología influye de manera significativa en el ámbito educativo, es por ello que los docentes no pueden aislarse ante la utilización de las nuevas herramientas didácticas y el uso de las plataformas virtuales, puesto que éstas son “poderosos recursos para la enseñanza y el aprendizaje, accesibles en todo momento y lugar” (majo & marqués, 2008, p. 132), éstas al ejecutarse dentro de los salones de clase y puestas en práctica mediante la utilización de otros recursos tecnológicos tras el confinamiento podrían generar múltiples beneficios en el desarrollo de los aprendizajes y así contribuir en el proceso de formación de los estudiantes, porque se deben buscar diferentes medios para continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje tras la transición de la parte presencial a la virtualidad.

La adquisición de diferentes plataformas virtuales tales como Google Classroom cuenta con un papel decisivo para el desarrollo y la formación de los futuros profesionales ya que logran que los alumnos puedan integrarse de una manera óptima al contexto altamente globalizado que exige el manejo de nuevas plataformas y la adquisición de nuevas competencias procedimentales, conceptuales y actitudinales en la cual el uso de herramientas tecnológicas sean el común denominador y su utilización logra promover cambios que alcanzan todos los ámbitos de la vida humana, destacando en este caso la influencia que tienen actualmente en el ámbito educativo; pero, todo cambio “requiere un proceso lento, planificado y adecuado a las características de los destinatarios” (cabero, 2007, p. 142), es decir, de las características de todos los agentes educativos involucradas en la enseñanza y aprendizaje.

Sin embargo, cabe resaltar que debido a diversos factores externos e internos a la universidad, la relación entre el ámbito educativo y la utilización de las diferentes plataformas virtuales ha tenido sus ventajas pero también ha conllevado a una serie de desventajas en los estudiantes porque se han tenido que enfrentar a una serie de problemas, tales como: la escasez de recursos económicos, los problemas de internet, las fallas de las aplicaciones, el mal uso de los recursos tecnológicos por parte del alumnado; también dificultades relacionadas a la percepción de los diferentes puntos de vistas de los maestros para la utilización y aplicación de las plataformas virtuales, porque “la actitud del docente es un elemento fundamental a tomar en cuenta en la gestión de cualquier tipo de proceso de innovación” (Cho, 2009, p. 39).

Por tal razón, es necesario e importante conocer la influencia que tiene Google Classroom en el proceso de aprendizaje de las competencias en la formación de los estudiantes y las posibilidades que esta plataforma proporciona para enriquecer la experiencia del docente, los contenidos curriculares y las diferentes metodologías de aprendizaje tras su utilización.

Por lo anterior, la investigación será de mucha importancia, debido que actualmente la educación ha tenido que hacer una transición lenta y gradual desde lo presencial a lo virtual a través del uso de diferentes plataformas virtuales entre ellas la utilización de Google Classroom y de esta forma los docentes adquieren nuevas metodologías pedagógicas, creando y fomentando nuevos ambiente tecnológicos, todo con el fin de mejorar la calidad educativa y la práctica docente, y lo anterior no solo integra al estudiante sino de igual manera al docente

al formar un desafío de adoptar nuevas estrategias para que la adquisición de las competencias procedimentales.

1.6 Alcances y delimitación del problema

1.6.1 Alcances

Con esta investigación se analiza y reflexiona el uso de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos de segundo año de la maestría en profesionalización de la docencia superior de la Universidad de El Salvador, FMOcc.

1.6.2 Delimitación

1.6.2.1 Delimitación temporal

La presente investigación se realizará en la sede de la Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria de Occidente en el programa de la maestría en profesionalización de la docencia superior

1.6.2.2 Delimitación espacial

La presente investigación se realizará con la ayuda y participación de los estudiantes de la maestría en profesionalización de la docencia superior de la Universidad de El Salvador, FMOcc durante el período comprendido de julio a noviembre de 2021.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

La incorporación e implementación de diversos recursos y plataformas virtuales a la educación ha sido paulatina desde la incorporación de la tecnología, posterior la tecnología educativa, luego las Tecnologías de la Información y la Comunicación³, entre otras tecnologías ha hecho que la educación tenga que actualizarse a los nuevos escenarios digitales que ahora en día existen, en ese sentido Kraus, Formichella, & Alderete en el 2019 realizaron un estudio con docente y alumnos, en el cual se centraba en analizar el impacto de la plataforma en la práctica docente mediante la continua formación en diversos entornos virtuales tales como Classroom, entre los hallazgos que se encontraban eran “a) mejora la comunicación y el trabajo colaborativo; b) favorece el aprendizaje ubicuo; c) es fácil su utilización; d) se puede organizar más adecuadamente el material de estudio y hacer más sencillo su acceso; y e) optimiza el tiempo” (2019, p. 87), en ese sentido se manifestaban algunas de las ventajas tras su implementación.

En consonancia con dicha investigación, también Tarango, Machin-Mastromatteo y Romo (2019) ofrecen en su estudio un acercamiento a mostrar las ventajas y manera de utilizar la plataforma y presentar el impacto que ha tenido sobre otros recursos como Moodle que también es un recurso virtual que el profesorado utiliza dentro del ámbito educativo universitario. Asimismo, plantea diferentes etapas en las cuales Google Classroom ha pasado en los que se han producido cambios desde su interfaz, así como en las herramientas que pone a servicio tanto para los estudiantes como para los docentes.

Un tercer trabajo sobre la eficacia y eficiencia de la plataforma Classroom la encontramos en Gómez Goitia (2020) quien hace un recorrido breve sobre la herramienta virtual donde ofrece diversas perspectivas de las oportunidades que se presentan con el uso de Google Classroom donde menciona que “este tipo de alternativas para la gestión pedagógica propician un escenario acorde a los cambios que se han producido en las últimas décadas y que exigen innovar dentro de los procesos educativos” (p. 66). Asimismo, pone de manifiesto la

³ También conocidas como TIC por sus siglas en español.

facilidad de comunicación que se logra entablar entre los agentes educativos generando la creación de competencias virtuales y reforzando el aprendizaje colaborativo entre los involucrados en su utilización. Aunque también advierte de los posibles problemas venideros a raíz de la brecha que existe en los recursos que los estudiantes poseen enfatizando que “es preciso tener en cuenta que no todos los estudiantes contaron con las mismas condiciones tecnológicas para acceder a Google Classroom, lo que constituyó una importante limitante, generando un seguimiento desigual del proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 66), de lo anterior es clave para no perpetuar una brecha digital entre quienes tienen acceso a los recursos digitales y quienes no.

Google Classroom es una herramienta tecnológica ideal para auxiliar el proceso educativo en diferentes áreas del saber educativo y científico y más aún tras los grandes cambios y transformaciones sufridas en la transición entre lo presencial a lo virtual ya que su utilización fue crucial para la consecución de los logros de los objetivos y competencias dentro del ámbito educativo en dicho contexto de emergencia mundial y nacional, tal como lo presenta en su investigación los autores en el estudio que realizaron en el 2020 sobre la aplicación de Google Classroom en diversos entornos rurales donde realiza un análisis reflexivo sobre dicha incorporación resaltando que la plataforma “ofrece un paquete de aplicaciones diseñadas para transformar la manera en que los educadores y los alumnos innoven, aprendan y trabajen con las herramientas gratuitas y seguras de G Suite for Education” (Prado-Prado, García-Herrera, Erazo-Álvarez, & Narváez-Zurita).

La investigación tiene como objetivos revisar la aplicación de Google Classroom en la zona rural de su contexto social y dentro de los hallazgos encontrados por los autores se puede advertir que para incorporar diferentes tecnologías a la educación básica, media y superior se “necesita un nivel de preparación y capacitación del personal docente y estudiantado intensiva y de carácter urgente previo a la implementación de una plataforma como Google Classroom” ya que al no tener las condiciones óptimas en su incorporación puede causar conflictos cognitivos en los estudiantes de ahí surge la necesidad de estudiar a profundidad dicho fenómeno.

Por lo anterior, Gómez J. en su investigación en el 2020 también realizaba un estudio crítico en cuanto al papel del docente en la incorporación de plataformas como Google

Classroom porque mencionaba que “los profesores son los encargados de migrar las estrategias presenciales a la virtualidad por medio de las herramientas tecnológicas y así poder utilizarlas en beneficio de la gestión pedagógica” (p. 53) porque las aplicaciones tecnológicas por sí solas no realizan los cambios y transformaciones de manera automática en los estudiantes sino que se debe tener claro el rol, las funciones y las estrategias didácticas que se debe seguir debido que las herramientas virtuales conllevan nuevos retos y desafíos para la comunidad estudiantil y universitaria.

Una última apreciación y análisis sobre Google Classroom en la educación superior a raíz de la emergencia mundial ha estado a cargo de los autores Cedeño-Escobar, Ponce-Aguilar, Lucas-Flores, & Perero-Alonzo (2020) quienes ofrecen una serie de ventajas para trabajar con nuevos entornos virtuales tras el confinamiento y la necesidad de trasladarse desde las aulas educativas hacia los hogares tanto de los docentes como las de los estudiantes, en ese sentido mencionan que:

Las aplicaciones de Classroom y Meet Google son opciones gratuitas, sencillas y de fácil manejo que permiten interactuar a los actores principales de la educación de forma asincrónica; docentes y estudiantes, haciendo uso productivo del tiempo y dedicación en la adquisición de conocimientos valerosos acorde a los intereses y necesidades del educando fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje. (p. 397)

En el estudio se detallan las ventajas y bondades de la incorporación de Classroom al escenario universitario, en el cual lo consideran fundamental para mantener el nivel educativo esperado según lo planeado a inicios de cada fase o nivel que se planifica.

2.2 La tecnología dentro de la educación escolarizada. Breve reseña histórica

A lo largo de la historia, el hombre ha buscado siempre la manera de innovar con el propósito de mejorar su calidad de vida creando y utilizando novedosas herramientas tecnológicas que con el pasar del tiempo se han hecho cada vez más complejas para la subsistencia, supervivencia, caza, pesca, combates, entre otras actividades en donde se ha hecho uso de diferentes instrumentos que luego se perfeccionaron hasta llegar a las tecnologías virtuales en la actualidad.

Las tecnologías se han conceptualizado de diversas maneras dependiendo en el contexto que estas hayan tenido presencia, para algunos teóricos es la aplicación del

conocimiento en diferentes áreas, para otros, es la invención de artefactos, herramientas, objetos, entre otras concepciones; teniendo como el propósito generalizado, cubrir alguna necesidad en la vida de las personas para mejorar sus condiciones; también hay quienes hacen diferencia entre tecnología y técnica (Cho, 2009).

Por tanto, para una mejor comprensión de los antecedentes históricos de tecnología se adopta que son todas aquellas herramientas que han surgido a lo largo de la historia de la humanidad, con el propósito de cubrir una necesidad o para la resolución de diversos problemas, y han permitido innovar en ciertas áreas de la sociedad. Entre ellos una de las herramientas que más ha sobresalido en la historia fue la invención de la imprenta por Johannes Gutenberg la cual permitió el avance de grandes innovaciones posteriores repercutiendo directamente en el ámbito educativo. Posteriormente, se dieron grandes avances tecnológicos en todas las diferentes áreas de la sociedad a raíz de la Primera y Segunda Revolución Industrial en el siglo XVIII y XIX respectivamente (Anglim, Jestice, Rice, Rusch, & Serrati, 2007).

En el siglo XX, se dio una de las más grandes invenciones tecnológicas en la historia del ser humano, la cual fue la creación de la computadora que tuvo en su historia cinco generaciones en las que en cada una de ellas tuvieron diversas características que sentarían las bases del desarrollo y la transformación de las diferentes actividades cotidianas, laborales, sociales, económicas, entre otras áreas de la vida del ser humano que posteriormente fue evolucionando a herramientas más complejas hasta su incorporación plena en las esferas educativas (Panqueva, 1987). Asimismo, junto a las invenciones mencionadas y muchas tecnologías similares, en los años cuarenta se empezaba la formación de la tecnología educativa en la formación militar norteamericana “caracterizado por la búsqueda de procesos eficaces de formación en general y por la utilización de medios y recursos técnicos y sofisticados como rasgo particular” (Moreira, 2009, p.16) ya que se tenía la necesidad de convertir un gran número de ciudadanos en soldados y oficiales competentes para la actividad bélica.

Posteriormente, se dio en los años sesenta el impacto social de los massmedia (prensa, radio, televisión y cine) en la cual la televisión fue incorporada en la educación, por ejemplo, en Londres en 1957 cuyo principal objetivo fue tratar de “complementar la labor educativa de los colegios y, en consecuencia, es concebida como un material de apoyo para el profesor”

(Tejedor & Valcárcel, 1996, p. 181) y junto con la adopción de la tecnología educativa por los conductistas hizo que tuviera gran aceptación en los sistemas educativos. De este modo, Cabero (2003) asevera que, en la década de los setenta, la tecnología educativa es asumida como un enfoque técnico-racional para el diseño, planificación y evaluación de la enseñanza, sustentado en la psicología conductista que en décadas anteriores había tenido gran auge.

Tras los massmedia en la educación y la tecnología educativa junto a su incorporación en las teorías conductistas se marcó el hito sin precedentes en la vida del ser humano la cual fue la invención de las computadoras en 1946 con su primer ordenador ENIAC⁴, luego se crearon otros ordenadores como UNIVAC⁵ que fueron las primeras para usos no militares (Gil, 2008), cabe mencionar que las computadoras no son como se conocen ahora en día y pasaron por cuatro generaciones cada una de ellas con características especiales y definidas para conocerlas como en la actualidad son (Gubern, 1997). Posteriormente, en 1967 nace Arpanet⁶, que actualmente es el Internet que logró mejorar el intercambio de la información, comunicación e interacción entre las personas a nivel regional y mundial, porque es “es una interconexión mundial de redes de computadoras pertenecientes a empresas, organizaciones y proveedores de servicio de Internet” (Garza & Briceño, 2008, p. 193) que cualquier persona puede acceder desde un dispositivo móvil.

Con el pasar de los años y en cada periodo de la humanidad siempre se ha tenido la necesidad de comunicarse y de transmitir información de generación en generación para seguir desarrollándose y evolucionando hasta nuestra época en donde el ser humano cuenta con herramientas innovadoras para descifrar casi cualquier aspecto de la realidad.

2.3 Tecnologías de la información y la comunicación. Base de Google Classroom

A lo largo del tiempo ha existido diferentes formas de tecnologías, algunas rústicas y otras más innovadoras que han dado paso a otras más sofisticadas, en primera instancia se incorporó la tecnología a la educación junto a las *mass media* (llamados así en su momento,

⁴ Es el acrónimo de Electronic Numérica Integrador and Computer, la cual fue una de las primeras computadoras que se inventaron en la historia de la humanidad.

⁵ Fue la primera computadora comercial fabricada en los Estados Unidos de América.

⁶ Su nombre en inglés advanced research projects agency network que significa Red de Agencias de Proyectos de Investigación Avanzada en español fue una de las primeras redes de comunicación entre grandes masas, su creación fue para el ejército norteamericano.

el cuál significaba medios de comunicación masivos), luego adquirió más relevancia los recursos digitales con la tecnología educativa donde se introdujo la radio, la televisión y distintos dispositivos electrónicos, posteriormente se presentaron las TIC con su concepción más amplia debido que involucraba aspectos informativos y amplios junto a las comunicaciones.

La tecnología educativa y las TIC no nacieron relacionados al ámbito educativo sino a aspectos relacionados al ejército militar de Estados Unidos debido a la necesidad que existía de instruir grandes masas para el combate bélico que existía ya que el contexto era la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría donde se difundieron diferentes materiales audiovisuales para preparar a los soldados con nuevas estrategias militares (Moreira, 2009). Tal fue su gran incidencia e impacto positivo en cuanto a resultados que se empezó a adoptar a otras áreas de la vida social hasta llegar a la educación, primero como tecnología educativa y luego hacia las TIC.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación tienen como propósito la incorporación de nuevas formas de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de plataformas, herramientas y medios digitales que se unen para transformar el sistema educativo, logrando “cambios significativos en su infraestructura, organización y metodologías de trabajo directivo, docente y administrativo, para hacer frente a la nueva situación” (Majo & Marqués, 2008, p. 209). Es decir, su objetivo es el uso de la tecnología en todos los niveles y áreas de la educación.

Las TIC influyen en los grandes procesos comunicativos de la educación, en todos sus niveles y áreas educativas, asimismo las tecnologías de la información y la comunicación ofrece una amplia variedad de recursos para la utilización de los docentes y para la formación de los estudiantes; también, crea novedosos escenarios de aprendizaje y pueden ser acoplados a los diferentes contenidos curriculares dentro del ámbito educativo brindando múltiples beneficios y oportunidades que pueden ser incorporadas a la educación porque ofrece una amplia gama de herramientas, recursos y plataformas que los docentes pueden utilizar para enriquecer la práctica docente y que permita innovar en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes permitiendo nuevos enfoques educativos que se agudizó más cuando se tuvo que cambiar la forma de enseñar desde lo presencial hacia lo digital (Carrasco, 2013).

2.3.1 La incorporación de las tecnologías en la educación en El Salvador. Primeros pasos para la incorporación de Google Classroom

En la revisión teórica que se realizó sobre la incorporación de tecnología al sistema educativo nacional se pudo diagnosticar lo siguiente:

En la historia de El Salvador han ocurrido tres reformas educativas, la primera fue en 1940, donde lo más relevante fue en los principios de la década de los sesenta donde se produjeron libros para las asignaturas básicas denominadas: Centroamérica y Panamá (Aguilar Avilés & Lindo-Fuentes, 1995). Luego, tuvo lugar la segunda reforma educativa en 1968, donde lo más significativo fue la incorporación de la Televisión Educativa como herramienta de enseñanza en el país, planeado como un auxiliar al proceso educativo, no como un sustituto de los docentes, ya que al utilizarla enriquece la labor del profesor dentro del aula (Escamilla, 1975).

En 1995 sucede la tercera y última reforma educativa hasta el momento del estudio actual a través de una consulta, en ella bajo el Plan 2021 y el proyecto Conéctate se introducen las computadoras a las escuelas del país, asimismo tuvo como iniciativa el programa “aulas informáticas” así como los CRA⁷ en nivel medio, cuyo propósito fue equipar a las centros escolares del país de laboratorios informáticos y proporcionar herramientas tecnológicas para el apoyo de la práctica pedagógica y a los estudiantes, de esta manera sentar las bases para adoptar nuevas tecnologías, por ejemplo las construcciones de centro de cómputo (Cuéllar-Marchelli, 2008).

Aunque el objeto de la investigación es en torno a Google Classroom, es importante mencionar sobre las relaciones que ha tenido los diferentes antecesores o sus aspectos que de alguna manera fueron previas al fenómeno a estudiar las cuales son: la tecnología, tecnología educativas y las TIC junto a sus diferentes implicaciones que todas ellas han tenido en relación a la educación, como ya se mencionó la tecnología ha estado presente en la vida del ser humano y la educación no ha estado exento de ella.

⁷ CRA eran denominados los Centros de Recursos para el Aprendizaje en los centros escolares y educativos de El Salvador.

Las TIC y Google Classroom pueden facilitar la realización de diferentes actividades dentro de las aulas tanto de manera presencial como virtual, porque reduce tiempo y esfuerzo y los optimiza permitiendo la interacción entre docente y alumno mediante una serie de funciones que la plataforma le ofrece a la educación como su fácil acceso, descarga y subida a todo tipo de información, la inmediatez de la comunicación entre los sujetos, la automatización de diversas tareas y actividades, así como la resolución de problemas entre las personas involucradas.

Planteado esto, cabe mencionar que la Universidad de El Salvador ha venido preparando las clases y el ámbito educativo conforme a los cambios tecnológicos por ejemplo con la implementación y ejecución diferentes programas y planes encaminados a la creación de centros de cómputo, equipamiento de los mismos, así como la incorporación de distintas materias relacionadas a la tecnología como: computación, software, hardware, entre otras materias relacionadas a dicha área y aunque siempre hay margen de deficiencias pero se ha tratado de incorporar la tecnología a las aulas de estudio (MINEDUCYT, 2020). Dichos cambios demandan que haya transformaciones tanto en las estructuras como en la parte económica ya que debe de haber un presupuesto asignado exclusivamente a ello.

2.4 Google Classroom. Uso educativo de Google

El Google Classroom, es una plataforma para el ámbito educativo que fue presentada en agosto de 2014; inicialmente fue en el idioma inglés y un tiempo después fue traducida para su uso en español, la cual no tiene ningún costo en los sistemas disponibles de los diferentes niveles, incluyendo así a la universidad de El Salvador, este programa gratuito se le conoce con el nombre de Google Apps for Education (GAE). Esta plataforma tiene su origen en Google, por lo que dicha aplicación fue creada, diseñada y elaborada para poder hacer uso de una gama de aplicaciones como por ejemplo Google Documents, Google Drive, Google Forms, Google Calendar, Google Meet, entre otras, generando así una amplia variedad de alternativas eficientes para la resolución de tareas de quienes la utilizan (Kraus, Formichella, & Alderete, 2019).

Classroom es una aplicación de Google que permite “gestionar las actividades de un aula de clase mediada por tecnologías de la información y comunicación (TIC), para

convertirla en un aula mixta (presencial con actividades en línea) o completamente en línea” (Universidad Nacional Autónoma de México [UNAM] , 2021, p. 3) permitiendo trabajar de manera individual y colaborativamente, en ese sentido, es el aula virtual que Google ha diseñado para completar las Google Apps para la educación, con el objetivo de organizar y mejorar la comunicación entre profesores y alumnos. La ventaja fundamental es la interconexión de las apps de Google para educación, como ejemplo, cada vez que un profesor programa una tarea y añade documentos se crea una carpeta en Drive de manera automática para esa tarea y los documentos compartidos con los alumnos pueden ser configurados para que se guarden en la nube y de este modo el estudiante pueda trabajar en su documento propio, que posteriormente el profesor puede dar seguimiento y evaluar el progreso del trabajo. La aplicación “permite la creación de un aula virtual, donde se puede crear asignaciones, pruebas, se puede distribuir lecturas, videos, tareas, crear foro de discusión, entre muchas otras” (Vélez, 2016, p.5).

El objetivo de la plataforma fue crear aulas virtuales, congregando a estudiantes y pedagógicos, para facilitar la interacción, la distribución de temas y recursos educativos, para la elaboración de tareas y evaluación que contribuye a lograr una economía de tiempo, organizar clases interactivas y la comunicación en tiempo real con los estudiantes.

Classroom permite a sus usuarios, sistematizar y organizar los contenidos curriculares y hacer buen uso del tiempo generando la posibilidad que haya una comunicación eficiente con la comunidad educativa. Esta aplicación resulta atractiva para algunos puesto que se compara con una red social, donde se puede observar un perfil similar a Facebook, que permite agregar comentarios, fechas, anuncios, tareas tanto del docente como del estudiante.

La aplicación tiene características propias entre ellas, el uso amigable que resulta atractivo para los estudiantes, porque se ha diseñado para que los alumnos de las diferentes edades puedan hacer uso de ella, pues son ellos quienes están más actualizados con la tecnología, ya que a diario interactúan participando en diversas aplicaciones que existe en las redes sociales de modo que al llevarlo y aplicarlos a las aulas escolares resulta una estrategia de aprendizaje en los salones de clase siendo significativo para ellos, por lo que el docente debe diseñarlo de manera didáctica y creativa.

Sus propiedades o funciones más conocidas son las siguientes: facilitación para transmitir en vivo, subir documentos y vídeos, elaborar páginas web y otros recursos para entender y ampliar los conocimientos de la asignatura, así como permite la interacción instantánea para la comunicación con los estudiantes debido a que no se necesita de un aula de clase, sino que se puede comunicar del lugar donde se encuentra haciéndolo más interesante (UNAM, 2021).

2.4.1 Ventajas del uso de la plataforma Google Classroom. Bondades tanto para docente como alumno

2.4.1.1 Ventajas para el docente

- Crear clases de manera virtual en poco tiempo.
- Añadir a los estudiantes a las clases mediante códigos únicos o importando los estudiantes desde otras listas de contactos de Google.
- Llevar un registro completo sobre la entrega de las asignaciones que se le dejan a los estudiantes, así como de aquellos que aún no las han completado.
- Promover el trabajo colaborativo entre los pares a través de las actividades asignadas dentro de la plataforma.
- Ejercer seguimiento efectivo de los distintos grupos en tiempo real desde cualquier dispositivo móvil ya sea celular, tablet, computadora, entre otros.
- Realizar videollamadas o la posibilidad de compatibilidad con otras aplicaciones audiovisuales como Google Meet, Zoom, Skype, entre otras.
- Crear y gestionar clases, tareas y calificaciones online sin necesidad de usar papel.
- Compartir diferentes materiales didácticos pedagógicos a las clases, tales como videos de YouTube, encuestas, mapas, archivos Word, PDF, entre otros más.
- Enviar comentarios directos y en tiempo real.
- Utilizar el tablón para publicar anuncios y plantear preguntas para fomentar el diálogo entre los alumnos.
- Invitar a los padres o tutores a que se registren para recibir comunicaciones periódicas sobre los próximos trabajos de los alumnos y sobre los trabajos que todavía no han entregado.

2.4.1.2 Ventajas para el estudiante

- Tener todos los materiales en un mismo lugar.
- Unirse a las clases de forma práctica y rápida
- Formular las dudas al docente y poder recibir respuesta en tiempo real.
- Entregar tareas de forma más práctica por medio de documentos de, archivos de Drive o vínculos.
- Acceder a los contenidos de la clase en cualquier momento y espacio, desde su dispositivo móvil.
- Revisar los contenidos publicados las veces que sea necesario para comprender los conceptos.
- Participar e interactuar con sus compañeros.
- Consultar informes de originalidad, comentarios y calificaciones.
- compartir diferentes recursos didácticos para beneficio de la comunidad estudiantil.

2.4.2 Características de Google Classroom. Gestiones del docente y alumno

- Simplicidad, ya que la configuración es rápida y de fácil usabilidad.
- Colaboración instantánea tanto de estudiantes como del mismo docente.
- Asignación, recolección y evaluación de los trabajos asignados desde cualquier dispositivo electrónico.
- Incentiva la contribución de ideas en la discusión en otro contexto.
- comunicación con toda la clase o de manera personalizada.
- Desarrolla la discusión fuera del salón de clases y el pensamiento crítico mediante preguntas abiertas.
- Crea reuniones virtuales y listas de reproducción de aprendizaje personalizadas para que los estudiantes exploren mientras están en casa.
- Permite el involucramiento de los estudiantes en aprendizajes basados en proyectos mientras están fuera del aula, lo que favorece que el estudiantado resuelva problemas y piense de forma crítica.
- Crea calendarios compartidos para hacer que las líneas de tiempo sean transparentes.
- Involucra a los tutores en el aprendizaje de sus alumnos a través de Google Classroom.

- Crea sitios de Google para que sea el centro de información sobre el aprendizaje a distancia y para cuando las actividades escolares normales puedan reanudarse.

2.5 Google Classroom en el aula. Uso pedagógico de Google

Hoy en día las Tecnologías Educativas, las TIC y las diferentes plataformas digitales como Google Classroom son aplicadas en el contexto educativo dentro de las aulas y en el contexto de los hogares salvadoreños a raíz de la pandemia del COVID-19, su uso durante las sesiones de clase es relevante, porque logra en los estudiantes la posibilidad de interactuar con sus pares y ser un agente activo en la construcción de su propio conocimiento y aprendizaje. Además, con la utilización de Google Classroom los alumnos aprenden a utilizar las diferentes herramientas tecnológicas que ofrece el mundo virtual, con el fin de contribuir en el aprendizaje de competencias procedimentales, conceptuales y actitudinales creando en ellos una cultura digital, que permitirá desenvolverse mejor en este mundo tan cambiante y altamente globalizado.

El maestro puede encontrar en la utilización de Google Classroom una ayuda y un auxiliar didáctico pedagógico debido a que es un programa de fácil acceso para ser utilizado por los entes inmersos en el proceso educativo que son el estudiante y el docente; dicha plataforma permite la interacción dinámica y constante en tiempo real con sus pares, así como tener retroalimentaciones de manera inmediata, hacer seguimiento del proceso de aprendizaje, entre muchas otras bondades que ya se describieron (Kraus, Formichella, & Alderete, 2019). Google Classroom tiene diferentes funciones que pueden ayudarle al docente a que el alumno tenga una predisposición favorable al estudio, puesto que, incentiva la interacción entre estudiante-docente y estudiante-estudiante.

El uso de Google Classroom es una alternativa de enseñar y aprender a raíz de la pandemia que obligó a los centros escolares y universidades a cerrar sus puertas de manera presencial donde el papel del docente ha tenido una gran relevancia dentro del proceso educativo y al utilizar diferentes recursos tecnológicos en posesión y manipulación directa de los alumnos toman más protagonismo porque en ellos recae la actividad principal de la construcción de su propio aprendizaje de modo que se crean nuevos ambientes no solo unilaterales sino bidireccionales y multidireccionales que ayudan a enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje (López Carrasco, 2013). En ese sentido, con la utilización de Google

Classroom y las diferentes bondades que ofrece la plataforma, así como la compatibilidad con otras herramientas tecnológicas tanto de Google como de otras formas de aplicaciones logra producir procesos complejos en la construcción del aprendizaje de una forma activa

Con frecuencia, los docentes se preocupan por mejorar el desarrollo de la enseñanza en los distintos niveles educativos y así optimizar el tiempo en las aulas y en los hogares, creando una organización adecuada a las necesidades de los procesos de aprendizaje de los alumnos, por ello que se diseñan metodologías activas para trabajar en el contexto de la clase (Roca, 2005). La plataforma de Google Classroom es el eje fundamental donde gira la organización sistemáticamente de las actividades primordiales que acontecen al interior del aula, por ejemplo, permite un seguimiento del trabajo, asignación de tareas, retroalimentación e incluso el diseño de la clase misma, una comunicación efectiva colaborativa entre docentes y estudiantes sin necesidad de usar papel y lapicero.

Los recursos didácticos ejecutados dentro de los salones de clase de las escuelas y universidades, en cierta medida se podría decir que sean vuelto monótonas, principalmente porque no utilizan aplicaciones donde mejoren sus actividades diarias, de ahí que surge problemas de aprendizaje de los estudiantes observando así poco interés e importancia de las clases, enfocándose en un recurso didáctico planteado por el docente (Poole, 1999). Para actualizar la calidad de la educación en las instituciones se ha implementado la plataforma educativa Google Classroom, la cual es una estrategia que los maestros ofrecerán como una nueva metodología para brindar las clases virtualmente por lo que influirá en el aprendizaje eficaz y significativo del estudiante.

2.5.1 Google Classroom y el docente en el contexto de la pandemia

En la actualidad, algunos profesores temen que la tecnología deshumanice los procesos pedagógicos, en el cual el papel del docente pase a un segundo plano ya que se ha desvinculado la idea de educación y un espacio físico concreto y se ha traspasado al escenario virtual donde los agentes educativos están desde su medio hogareño, tomando mayor protagonismo las tecnologías de la información y la comunicación tales como Google Classroom, Zoom, Meet, grupos de WhatsApp, Facebook y muchas otras plataformas desde diferentes dispositivos, en el cual se pudiera pensar que el rol del docente vaya quedando desfasado con la apertura de

nuevos mecanismos tecnológicos; en este sentido, Bill Gates expresa que, “existe el temor, expresado a menudo, de que la tecnología sustituya a los profesores” (1996, p. 182) aunque él lo expresa desde su perspectiva empresarial, el cuál puede provocar algunas veces una actitud de rechazo hacia la adopción, búsqueda e incorporación de nuevas tecnologías educativas a niveles contextualizados en las aulas universitarias de El Salvador.

En ese sentido, en la búsqueda de continuar con el proceso de enseñanza aprendizaje tras el confinamiento a nivel mundial el docente ha tratado de implementar situaciones de aprendizaje acordes a los enfoques actuales y a la coyuntura presente, en la cual se han adoptado las TIC y el uso de plataformas digitales como parte de su práctica educativa debido al traslado de lo presencial a lo virtual todo ello tomando en cuenta los intereses de los alumnos y que a su vez se relacionen con lo establecido en los planes y programas de estudio, ya que la tecnología dentro de la educación “ofrece la ventaja de tener más recursos para hacer un seguimiento de cada alumno, y por lo tanto facilita la personalización de la educación, debido a que la mayoría de los alumnos sólo utilizan la tecnología a su alcance para diversión y ocio” (Guevara, Magaña, & Picasso, 2019, p. 3) y en la adopción de la utilización de diversos recursos y plataformas a nivel nacional se ha implementado el uso de Google Classroom como auxiliar del maestro en su práctica educativa.

Google Classroom permite que los estudiantes puedan observar sus tareas y trabajos pendientes o asignados con facilidad en tiempo real con solo acceder a la plataforma, también permite subirlas mediante diferentes herramientas siempre de Google tales como Google Drive o por cuentas propias de Gmail, además permite compartir documentos editables de Word y Excel a su vez pueden trabajar colaborativamente en un mismo documento en tiempo real diferentes personas, de este modo se puede suplir la interacción presencial de las diferentes reuniones de estudio que los alumnos tienen que hacer para la realización de una actividad en común, superando el problema y las circunstancias presentes que imposibilitan las concentraciones masivas de personas, como por ejemplo: en bibliotecas públicas o privadas y poder seguir compartiendo sus vivencias positivamente.

Con la plataforma de Classroom, los docentes tienen la facilidad de crear o programar sus clases o sesiones mediante Google Meet, la cual es una herramienta de gran ayuda para la

realización de videollamadas con grupos de estudio de manera virtual, siendo de gran beneficio, ya que se pueden realizar conferencias con sus estudiantes en vivo, también permite la interacción con diferentes redes sociales como YouTube o presentaciones interactivas con PowerPoint quedando grabadas, lo que permite que los alumnos puedan repetir y reproducir las veces que requieran necesario una determinada clase para trabajar a su propio ritmo.

Por lo anterior, es importante mencionar que el entorno de Google, sus aplicaciones y recursos educativos son de mucha utilidad para fortalecer el aprendizaje significativo de una comunidad educativa, dichas herramientas podrían ser grandes auxiliares y complementos hacia los docentes, porque permiten actividades como: la creación de aulas virtuales dentro de una misma institución educativa o en una misma clase o módulo, debido a eso facilita a la conectividad un vínculo académico entre los estudiantes, agilizando la comunicación entre los agentes educativos, optimizando tiempo y espacio en desarrollar sus clases de manera virtual, porque con el nuevo contexto mundial de la pandemia del COVID 19 las materias han tenido que adaptar y reducido su tiempo según las jornadas de trabajo (Banco Santander., 2020), todo ello debido a que gradualmente se buscan opciones para el regreso de las clases a la presencialidad y tanto el docente como alumno deben estar preparados para ello o para continuar desde la virtualidad haciendo uso de las plataformas digitales educativas.

2.5.2 Implementación de Google Classroom dentro del sistema educativo nacional. La educación en la universidad se trasladó a los hogares salvadoreños en contexto de la pandemia

A nivel mundial ha habido grandes impactos negativos en la educación y la economía tras el confinamiento originado por la pandemia, entre ellos fue el cierre de las escuelas y universidades que conllevó a la reducción del aprendizaje, aumento de la deserción escolar y el crecimiento de la brecha digital, que ya en su momento era grande. Tal razonamiento lo corrobora el Grupo Banco Mundial quienes consideran que " la pandemia del COVID-19 representó una amenaza para la educación mundial debido a su doble impacto: 1) los impactos inmediatos del cierre de escuelas y universidades, y 2) los impactos de la crisis económica provocada por la respuesta a la pandemia" (2020, p.13), así como otros problemas en salud mental, física, psicológica tanto en alumnos como docentes de manera general.

El contexto de la pandemia del covid-19 impidió que los estudiantes asistieran a las instituciones educativas del nivel superior y obligó al Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología y a las autoridades que rigen la Universidad de El Salvador a implementar una nueva modalidad de educación a distancia o virtualizada a través de distintas plataformas digitales por lo que en su momento tuvo que buscar nuevas estrategias y diversos recursos tecnológicos que en la normalidad no eran tan utilizados, generando así la necesidad en los docentes de prepararse y mejorar sus conocimientos para impartir sus clases mediante estos nuevos recursos tecnológicos y entornos de aprendizajes en línea. Google y su plataforma Classroom se han convertido en una de las alternativas más usadas por los educadores dado que les ha permitido aprovechar sus herramientas para extender el aprendizaje desde casa tanto del alumno como la de los maestros.

Diferentes instituciones educativas tanto públicas como privadas del Sistema Educativo Nacional de El Salvador junto a la Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria de Occidente enfrentaron la dificultad de incorporar la virtualidad a través de distintas plataformas o aplicaciones innovadoras ya sea por problemas internos o externos a los maestros, de ahí que Google Classroom tomó gran importancia en su implementación ya que su uso posee una interfaz fácil y sencilla, la cual permite que personas de diferentes edades puedan utilizarla de la mejor manera.

En El Salvador, Google Classroom ha sido una de las plataformas virtuales más utilizadas por los docentes como recurso para la adquisición y construcción de aprendizajes, para ello se han capacitado a más de 33,000 maestros según cifras oficiales por el Gobierno en turno.

En ese sentido, ahora en día los maestros han sido capacitados por el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, en el cual les han brindado diplomados y capacitaciones para el manejo eficaz de diversas herramientas tecnológicas y plataformas virtuales, tales como Google Classroom, así como ha implementado diversos programas como “aprendamos en casa” que es transmitido por el canal 10 y en su sitio web oficial se encuentran guías didácticas y metodológicas en todos los niveles de la educación que ellos dirigen con el fin de dotar de herramientas, conocimientos e información tanto a los docentes como alumnos. Este apartado

no pretende ser publicidad hacia las autoridades superiores y ente rector de educación en el país ya que la intención no es juzgar si las líneas de acción que se han desarrollado y siguen en curso son las adecuadas, debido a que cada gobierno de los diferentes países del mundo ha adoptado las medidas y políticas que ellos han creído necesarias, solo se pretende mencionar los intentos, planes y proyectos que se han ejecutado en beneficio de los estudiantes y maestros.

En un primer momento el MINEDUCYT, trabajó en la implementación y organización de estrategias creando tres fases para la continuidad educativa. En la primer fase, organizó un equipo de especialistas para apoyar el esfuerzo de directores, docentes y padres de familias en el seguimiento de los procesos de enseñanza; en la segunda fase, inició y diseñó materiales educativos, guías de estudio con seguimiento de los especialistas, docentes y padres de familia y la tercera fase, se presentó la tecnología, con la digitalización de todo el proceso formativo capacitando a más de 45 mil docentes del sector público y del sector privado sobre el uso de la plataforma Google Classroom siendo una herramienta que permitirá posteriormente transmitir a los estudiantes los procesos pedagógicos y el desarrollo del currículo de manera virtual (MINEDUCYT, 2020).

El Instituto de Formación Docente (INFOD) organizó la formación en línea de directores y docentes de los centros educativos públicos y privados por medio de la plataforma virtual Google Classroom para garantizar la continuidad educativa. Fueron ocho semanas de formación constante que permitió que docentes tuvieran los insumos necesarios para organizar contenidos, comunicarse y monitorear los avances de aprendizaje de todos los alumnos. Asimismo, con esta formación, cada docente desarrolló competencias digitales en áreas como: producción de materiales educativos digitales, seguimiento de procesos académicos de todos los estudiantes, diseño, elaboración y uso de rúbricas relacionadas con la evaluación de objetivos de aprendizaje. También, diferentes sectores del gremio del profesorado han recibido formación, capacitación y muchos programas encaminados al auto cuidado, a la salud mental, a la psicología individual e institucional.

En ese sentido, el docente con las herramientas que se le han proporcionado y con las estrategias que cada uno de ellos optan, han logrado comunicarse tanto con los alumnos como con los padres de familia y de este modo dar las directrices para la aplicación de diferentes

actividades, la ejecución de las clases en muchas veces de manera online (en línea o forma directa), en otras ocasiones de manera grabada mediante audios o videos a través de diversos medios (plataformas virtuales, apps y cualquier forma que ayude a transmitir la información sin la necesidad de establecer relaciones interpersonales directas) que han ayudado a seguir el proceso de enseñanza-aprendizaje entre los agentes educativos.

En consecuencia, el docente universitario ha tenido que actualizarse ingresando a un mundo virtual donde las exposiciones magistrales han pasado de ser presencial a lo virtual con uso de cámaras web, micrófonos, audífonos, computadoras-laptops, internet entre otros dispositivos que han permitido que la comunicación pueda seguir aun cuando todas las personas estaban en sus casas sin poder salir a su vida cotidiana; asimismo, el docente ha tenido que planificar nuevas formas de exponer sus contenidos e innovar en métodos de evaluación para los alumnos y poder tener un control de las actividades que expone y ejecuta (Banco Santander., 2020).

Una de las fortalezas que los docentes han tenido a través del uso de la tecnología que se ha utilizado para la planificación y ejecución de las clases mediante las nuevas plataformas virtuales es que la información y el conocimiento de cualquier índole pueden ser procesados, almacenados, enviados y recibidos casi sin ningún límite a través de la conexión a Internet por ordenadores. Lo cual, ha facilitado el flujo de comunicación entre los sistemas educativos a nivel macro, así como a nivel micro entre las escuelas, los docentes y los alumnos (Castro, Guzmán, & Casado, 2007). Y han podido incursionar en la organización escolar, estructuración de planes, programas y nuevas opciones con el fin de cumplir los fines y objetivos propuestos, aunque haya habido la transición de lo presencial a lo virtual.

Por lo anterior, las redes sociales, plataformas virtuales, recursos audiovisuales, entre otros han influido en los grandes procesos comunicativos de la educación, en todas sus esferas y agentes educativos, así como, ofrecen una amplia gama de actividades en la formación de los docentes; asimismo, crean nuevos entornos de aprendizaje y pueden ser ajustadas a los diferentes contenidos curriculares dentro del ámbito escolar y la misma dirección escolar.

Sin embargo, cabe mencionar que la efectividad y eficacia en el PEA dependerá de la gestión escolar; también de las capacidades de los actores involucrados y de su interacción con

los recursos electrónicos entre el docente y el alumno, ya que la esencia de la virtualidad no estaría encaminada a reproducir una educación vertical sino que tendría que ir encaminada al dinamismo e interacción para que la tecnología se convierta en un apoyo para la educación y todo ello se podrá cumplir siempre y cuando se planteen objetivos de aprendizaje congruentes con las necesidades del entorno y las necesidades que actualmente se tienen (Alfie, 2011). Debido a que las herramientas didácticas-tecnológicas por sí solas no pueden garantizar el convertirse en herramientas eficientes en la educación; sino que dependerá de la estructura educativa y pedagógica que cada sistema adopte, así como del tratamiento que reciban por parte de las personas involucradas.

En ese sentido, la adopción de nuevas tecnologías a raíz de la pandemia covid-19 debe considerar aspectos como “la política educativa vigente, la psicología educativa coherente con tal política, la pedagogía que le corresponda y, con ello, la didáctica derivada en la que se incorporen dispositivos y herramientas desarrollados a nivel tecnológico para su aplicación en educación” (Madriz, 2002, p. 17). Por tanto, la educación mediante diversas plataformas virtuales como Google Classroom es mucho más que capacitar a los individuos para el mundo digital o para la ejecución de alguna actividad en cierta área de la vida de las personas ya que por su carácter cambiante y dinámico “requiere que sus usuarios actualicen sus conocimientos y habilidades frecuentemente” (UNESCO-OREALC, 2016, pág. 71), es decir no basta solo con la capacitación que el ente rector del sistema nacional pueda dar para orientar a los docentes, sino que se deben es crear competencias sólidas que le permitan actuar efectivamente en la toma de decisiones en su labor pedagógica.

En ese sentido, la educación ha tenido que adaptarse a los requerimientos que la sociedad actual le ha presentado con este nuevo escenario mundial que ha afectado la salud y sanidad de toda la población a nivel mundial, lo que implica que existan cambios dentro del sistema educativo, el cual puede originar que haya algún tipo de resistencia por parte de los involucrados, y por ello, la integración de los diferentes recursos tecnológicos a la educación como Google Classroom debe ser planificada desde los programas de cada materia respondiendo a los desafíos que actualmente presenta la educación con la incorporación de la tecnología a todas sus esferas trasladando las clases presenciales a la forma virtual desde casa con directrices regidas por los máximos entes rectores que están a cargo de la educación

teniendo como reto “cualificar a los sujetos como usuarios inteligentes de la información que les permita distinguir lo relevante de lo superfluo” (Moreira, 2009, p. 10); es decir, crear una persona con habilidades de pensar críticamente, de analizar, evaluar, reflexionar, entre otras.

2.5.3 Algunos obstáculos de la incorporación de Google Classroom a la educación. Retos a superar

Google for Education permite mediante sus cuentas G Suite que instituciones a nivel general puedan acceder a sus diferentes aplicaciones con el objetivo que los educadores puedan implementar, desarrollar su práctica docente de manera exitosa desde sus casas, ya que los estudiantes pueden involucrarse a sus instrucciones y proyectos con contenido curriculares según sus niveles educativos.

Sin embargo, cabe mencionar que existen también una serie de obstáculos, problemas y/o complejidades tras la implementación de la educación a través de la virtualidad, tales como: la carencia de dispositivos electrónicos con conectividad a Internet, la cobertura del internet junto a su banda de ancho que en algunas zonas del país es mínima imposibilitando la comunicación para continuar con las clases, asimismo, el impacto económico que implica estar conectado en las clases virtuales, el cual muchos estudiantes no han podido absorber y algunos casos han tenido que abandonar sus estudios, entre muchos otros factores que en algunos casos imposibilita la correcta y adecuada implementación plena de la parte virtual en la educación.

Todo lo anterior, aunado a las barreras mentales o psicológicas en los docentes frente a sus conocimientos previos ante una era de nuevos cambios y transformaciones digitales sobre la utilización de herramientas tecnológicas así como el temor que lo digital pueda ser el sustituto de los docentes en vez de ser un auxiliar o complemento, entre muchos otros factores pueden causar obstáculos para desenvolverse adecuadamente en la utilización de las plataformas virtuales en este contexto o hacer una educación a distancia, dado que “la gran mayoría de estos profesionales no estaba familiarizado con este tipo de docencia, por lo que han debido aprender a marchas forzadas nuevos programas informáticos y cambiar drásticamente la manera de impartir y evaluar las clases” (Casado Muñoz, 2020, p. 7).

En ese sentido, Rieble-Aubourg y Viteri (2020) advierte que a todo lo anterior “se suma un acceso desigual a conexiones a Internet, que se traduce en una distribución desigual de los recursos y las estrategias, lo que afecta principalmente a sectores de menores ingresos o mayor vulnerabilidad” (citado en CEPAL-UNESCO, 2020, p. 4).

Como en todo cambio, habrá algunas personas optimistas a los nuevos procesos y otras que presentarán algunas actitudes negativas, lo cuál puede generar desequilibrio, inestabilidad e incredulidad, esto en muchas veces, causado por el poco dominio didáctico-tecnológico que se posea o por estereotipos que estén presentes en la sociedad, también podría ser causados por la resistencia al cambio y apego a las formas tradicionales que presentan los maestros, debido a que algunos están “mucho más propensos a encontrar los puntos débiles de la innovación” (Panqueva, 1987, p. 115) que las ventajas que éstas ofrecen a los procesos, entre otras circunstancias que crean desequilibrio en la integración eficaz de la tecnología a la educación.

2.5.4 Ambiente virtual. Google Classroom en el desarrollo de las competencias en los estudiantes

En los últimos años, la mayoría de las instituciones educativas públicas y privadas han empezado a planificar tanto con objetivos de aprendizaje como por competencias ya que se ha estudiado sus bondades y se ha identificado que se logra enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje y aunado a la incorporación de la tecnologías y plataformas virtuales como Google Classroom pueden desarrollar aún más las capacidades del estudiante, pero es necesario en primera instancia conocer qué son las competencias desde su etimología porque de ella dependerá una mayor comprensión del fenómeno estudiado.

El autor López Gómez detalla el término de competencia desde su origen griego desde una perspectiva histórica, dando a conocer que el primer uso del concepto de competencia se puede encontrar en el diálogo platónico Lisis:

sobre la naturaleza de la amistad, en el que se emplea la palabra “ikanótis” (ικανότης), cuya raíz es “ikano”, un derivado de “iknoumai”, que significa “llegar”. Se traduce como la cualidad de “ser ikanos”, ser capaz, tener la habilidad de conseguir algo, una cierta destreza para lograr aquello que se pretende (2016, p. 312).

Por lo anterior y en el ámbito educativo, una de las principales virtudes de las competencias es que el estudiante se forma y desarrolla en la capacidad de resolver y dar respuestas a los problemas coyunturales de la sociedad en donde tanto el alumno como el docente complementan las diferentes teorías conductuales y los procesos memorísticos buscando centralizar las necesidades de los agentes educativos, en las potencialidades individuales y colectivas requiriendo de una nueva forma de enseñanza en la cual se empleen nuevas metodologías y estrategias acordes a los nuevos contextos que el medio socio cultural le presenta (Trujillo-Segoviano, 2014).

Por lo general, la enseñanza se ha centrado en la participación activa de los maestros con poca participación del alumnado en la ejecución de las actividades y con gran relevancia en la pasividad del estudiante; pero las nuevas tecnologías e innovadoras plataformas como Google Classroom han generado nuevas perspectivas en la utilización de las tecnologías creando procesos multidireccionales, ya que si bien es cierto auxilian la labor pedagógica, también garantizan que "los estudiantes adquieran, comprendan y sean capaces de hacer con la intención de poderlo transferir a nuevos escenarios de la vida cotidiana" (Carrasco, 2013, p .98).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se presenta la estructura y desarrollo vinculado con el diseño de la investigación del objeto de estudio; en el cual se destacan los pasos que se siguen para lograr los objetivos planteados; para ello se describe el entorno en donde gira la investigación junto a su ubicación geográfica, también se describe la caracterización de los sujetos de estudio, asimismo se presenta el tipo de investigación junto a los sujetos de estudio y las diferentes técnicas e instrumentos para la recolección de datos que permite la posterior triangulación y procesamiento de la información.

3.1 Descripción del entorno

El estudio se realiza en la sede de la Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria de Occidente en el programa de la maestría en profesionalización de la docencia superior, ubicada en el departamento de Santa Ana, municipio de Santa Ana, la cual fue fundada desde el 16 de octubre de 1841 por medio de un decreto por la asamblea constituyente de la época siendo la única universidad pública del país. Su campus central se encuentra en la capital del país, San Salvador, contando con tres sedes multidisciplinarias en todo el territorio salvadoreño.

La Universidad presta sus servicios para la formación de profesionales en diferentes ramas del conocimiento, esta se divide en facultades y departamentos con el objetivo de promover el desarrollo de la sociedad salvadoreña en los ámbitos educativo, social, económico, político, entre otros, tratando de tener un papel protagónico en el cambio y la transformación del conocimiento, reflexión y conciencia social con el fiel compromiso en la praxis, docencia, investigación y proyección social.

La universidad es una institución pública y autónoma, está regida por diferentes instituciones internas, tales como la Asamblea General Universitaria, el Consejo Superior Universitario, la rectoría y sus dependencias, facultades y sus jefaturas, entre otras formas de

gubernaturas que tratan de promover y ejecutar la visión, ideario y misión que se han establecido.

En la universidad cada año se realiza un examen de admisión para poder ingresar a la institución en la cual se debe aprobar dicha prueba que comprende la resolución de preguntas de las materias básicas (matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales y lenguaje y literatura) de modo que al acceder a la educación superior se adecua a los estatutos, leyes y directrices internas en la cual se compone del pensum de las materias, ciclos de estudio con sus respectivas materias y todo lo concerniente a la parte interna de la institución.

3.2 Ubicación del área de estudio

La Universidad de El Salvador se encuentra ubicada sobre la final avenida Fray Felipe de Jesús Moraga Sur, Santa Ana, Santa Ana, El Salvador, siendo el principal centro de estudios superiores de la zona occidental.

3.3 Perfil y caracterización del docente

El docente se convierte en uno de los elementos centrales en la educación formal, porque, él tiene un rol fundamental en el proceso de construcción de conocimiento en los estudiantes con el propósito de formar profesionales competentes para afrontar los desafíos que la realidad presenta a través de los cambios y transformaciones sociales, políticas, económicas y culturales que suceden. Por ello, de manera breve se caracteriza el perfil del docente, ya que esto facilitará la comprensión de los resultados obtenidos a través de los instrumentos y técnicas de la investigación.

A manera de caracterización y de una forma general, en primer lugar, en cuanto al desarrollo y formación todos son profesionales con licenciaturas en diferentes disciplinas del saber, la mayoría posee maestrías y algunos están optando por el grado de Doctor en Educación, en cuanto a su práctica docente, por la experiencia que la universidad ha dado con el pasar de los años, la mayoría de ellos muestra un compromiso con la actualización y formación profesional, una actitud creativa, uso de metodologías activas, todo esto a través de

la realidad que se vive en las universidades debido a la pandemia del COVID 19, con la finalidad de garantizar los aprendizajes en los estudiantes.

Durante el contexto de la pandemia del Covid-19, los maestros planifican y organizan su práctica docente en casa para posteriormente ejecutar y desarrollar sus clases mediante diferentes plataformas como Google Classroom y diversas aplicaciones audiovisuales como Meet, Zoom, Skype, entre otras con el propósito de continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje debido el confinamiento y transición desde lo presencial hacia lo virtual teniendo algunas ventajas al estar resguardado desde casa aunque cabe mencionar que existen ciertas limitantes en la práctica pedagógica tales como el acceso a internet, las coberturas del mismo, falta de comunicación directa entre docente y el alumnado, entre otros factores que pueden obstaculizar el proceso óptimo de la enseñanza mediante lo digital.

3.4 Tipo de investigación. Enfoque mixto

El estudio se realiza bajo el modelo mixto que combina los paradigmas cuantitativo y cualitativo, dado que se pretende a través de la observación y la descripción llegar a un saber científico y obtener datos certeros acerca del uso de la plataforma de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos de segundo año de la maestría en Profesionalización de la Docencia Superior en la Facultad Multidisciplinaria de Occidente de la Universidad de El Salvador.

Por tanto, es necesario plantear la aplicación que cada enfoque tiene en el estudio, en primer lugar se encuentra la investigación cualitativa “tiene como eje fundamental el profundo discernimiento del proceder humano y los motivos que lo rigen” (Bautista, 2011, p. 7); ya que a través de esta investigación se pretende obtener información valiosa que permita crear un análisis objetivo en donde los partícipes (docente, alumnos e informantes claves) proporcionen sus puntos de vista en relación al objeto de estudio.

Este tipo de estudio tiene como propósito un acercamiento al contexto, debido que, admite la descripción de los fenómenos sociales en una sociedad natural inmersos en una dimensión temporal específica, donde la comunicación con los miembros de la investigación es en el lugar donde se desarrolla, es por ello que, busca captar detalladamente los criterios de

los sujetos en donde “todas las perspectivas son valiosas” (Serrano, 1994, p. 47). Sobre esta lógica, el estudio de carácter cualitativo buscará tener comprensión más sobre el uso de la plataforma de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales, conceptuales y actitudinales a través de la virtualidad y el contexto mundial que actualmente está, para lo cual se hará una búsqueda y recolección de información que muestre una idea cercana acerca de la problemática a indagar.

Asimismo, como segundo lugar también se hace uso de la parte cuantitativa por ser un estudio mixto, donde su eje es centralizado en aspectos cuantificables, mediciones objetivas el cual permitirá analizar las variables numéricas de los resultados del objeto de estudio esto a través de las diferentes técnicas e instrumentos que se ejecuten en dicho estudio todo esto encaminado a crear un análisis crítico de la muestra a investigar, de modo que con ambos enfoques se pueda “lograr una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, p. 537).

Este enfoque mixto por un lado permite comprender y conocer acciones didácticas pedagógicas que giran al contorno de la investigación por el investigador con las categorías asociadas y no asociadas y, por otro lado, nos permite obtener datos cuantificables verificando el porcentaje de la muestra a investigar de los sujetos a investigar sobre uso de la plataforma de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales, conceptuales y actitudinales.

3.5 Población y muestra

Una acción fundamental de todo estudio académico o científico es definir el universo, la población y la muestra en la que se lleva a cabo el estudio, para ello es necesario realizar una delimitación de todos los posibles sujetos que pudieran ser integrados al proceso. Por esa razón se debe seleccionar la población, la cual es “el conjunto de individuos (objetos, personas, eventos, etc.) en los que se desea estudiar el fenómeno” (Latorre, Rincón, & Arnal, 2003, p. 78); siempre y cuando se cumplan con las características del objeto de estudio.

Los sujetos participantes para llevar a cabo la investigación fueron un docente y 19 alumnos del segundo año del programa de la maestría en profesionalización de la docencia

superior del segundo año 2021 ciclo II de la Facultad Multidisciplinaria de Occidente de la Universidad de El Salvador y a tres expertos en tecnologías de la información y comunicación quienes son coordinadores de aulas informáticas en el área de las nuevas formas virtuales de la Dirección Departamental de Santa Ana en materia educativa de la ciudad de Santa Ana, El Salvador del año 2022 quienes son: Oswaldo Mena, Elmer Garay y Héctor Antonio Linares.

3.5.2 Muestra

Por ser un estudio mixto, la muestra puede depender de otros factores ajenos a la estadística y a las probabilidades, porque abre un campo extenso de formas de tomar la participación de los sujetos de acuerdo a las características de los propios sujetos y de la investigación.

La muestra permite a los investigadores la posibilidad de seleccionar a los sujetos que son representativos a partir de la población de docente y alumnos del estudio realizado, lo cual es de gran utilidad en la obtención y recolección de datos cuando se administran los instrumentos de investigación. En este estudio se toma al docente y a 19 estudiantes del segundo año de la Maestría de Profesionalización de la Docencia Superior y por ser una población variada entre 15 a 25 alumnos por ciclo de cada año se toma una muestra no probabilística con el tipo de muestreo intencionado de acuerdo a los criterios de exclusión ya que algunos alumnos no quisieron participar mostrando una actitud desfavorable al estudio.

El tipo de muestreo basado en la intención depende del buen juicio de quienes realizan el estudio en búsqueda de lograr los objetivos propuestos. Para la selección de la muestra no probabilística se toma como referencia la propuesta de Méndez conocida como muestreo por conveniencia donde “la selección de la muestra se deja a los investigadores” (2001, p. 184), en ese sentido, la selección se realiza acorde a la utilidad, accesibilidad y disponibilidad de la información que se puede obtener por parte de los sujetos de investigación que ayuden a los objetivos planteados.

3.6 Criterios de inclusión y exclusión

3.6.1 Criterios de inclusión

- Docente del segundo año de la Maestría en Profesionalización de la Docencia Superior del segundo año 2021 del ciclo II de la Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria de Occidente.
- Alumnos del segundo año de la Maestría en Profesionalización de la Docencia Superior del segundo año 2021 del ciclo II de la Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria de Occidente.
- Alumnos con asistencia de más del 75% en el ciclo.

3.6.2 Criterios de exclusión

- Alumnos con menos del 75% de asistencia en el ciclo.
- Alumnos y docentes que no posean predisposición favorable a cooperar con el estudio.

3.7 Técnicas e instrumentos

3.7.1 Técnicas

Esta etapa tiene como propósito la selección de diferentes técnicas más viables, ya que permiten a los investigadores obtener información acerca del objeto y tema de estudio. Luego de haber definido el tipo de investigación, la población y muestra, se procede a la recopilación de información que se obtiene por medio de los sujetos participantes (docentes, alumnos e informantes claves), con el propósito de profundizar acerca del objeto de estudio. En ese sentido, se utilizan diversas técnicas que amplían la variedad de criterios a lo largo del proceso investigativo, y su uso posibilita tener una visión holística y compleja del fenómeno.

Las técnicas que se utilizan en el estudio son: la observación, la entrevista dirigida a los docentes e informantes claves y encuestas hacia los estudiantes del segundo año de la maestría, las cuáles proporcionan al equipo investigador la posibilidad de obtener información acerca

del objeto y tema de estudio, generando su posterior análisis de la información recolectada y así acercarse más a la realidad para su comprensión.

Por lo anterior, se hace necesario utilizar ciertas técnicas e instrumentos con los cuales poder estructurar de manera adecuada todo lo recopilado. Para la recolección de datos, se necesitó de la aplicación de diferentes instrumentos “asignados de acuerdo con las técnicas que se definen” (Ticas, Velásquez, Crespín, & Cortez, 2008, p. 51), en donde cada uno de ellos proporcionaron múltiples fuentes de datos que enriquecen el proceso investigativo.

Entre las técnicas propuestas a realizar son:

La observación es una técnica de recolección de datos de una problemática que “consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis” (Bautista, 2011, pág. 162) con el propósito de obtener información valiosa de primera mano a través de la descripción de las acciones y de la práctica docente en el uso de Google Classroom.

Para efectos de dicha investigación sobre el uso de Google Classroom se toma en cuenta la observación participante, dado que permite observar todos aquellos aspectos que ayuden a obtener datos relevantes sobre los sujetos de la investigación con el objetivo de recabar información valiosa.

Por lo anterior, fue necesario centralizar el trabajo de los investigadores de manera eficaz mediante el uso del instrumento operativo denominado guía de observación, la cual permite llevar mayor focalización en los aspectos que se encuentren en el contexto estudiado, en ese sentido Comboni y Juárez recomiendan “memorizar la guía para no perder de vista los elementos que han de observarse” (1990, p. 62), con la finalidad de llevar un registro detallado y ordenado de la información para su posterior procesamiento y análisis de los datos.

La entrevista es una técnica de investigación que se utiliza para obtener información mediante una conversación profesional con una o más personas sobre el objeto de estudio. Ella permite establecer una relación directa con los sujetos entrevistados a partir de una serie de preguntas de manera oral. Dicha técnica se puede entender como “una conversación que tiene

una intencionalidad y una planeación determinada las cuales dirigen el curso de la charla en razón del objetivo estipulado previamente” (Bautista, 2011, pág. 170).

En el campo de la investigación se utilizó la entrevista estructurada, con el objetivo de verificar y controlar las respuestas dadas por docente sobre el uso de la plataforma de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje en el alumnado de segundo año ciclo II de la maestría en Profesionalización de la Docencia Superior en la Facultad Multidisciplinaria de Occidente de la Universidad de El Salvador, las cuales son organizadas y sistematizadas para los objetivos planteados en el estudio; tras lo anterior permite obtener una amplia gama de información que facilite el enriquecimiento del proceso de manera y un acercamiento al objeto de estudio.

Por otro lado, se utiliza la entrevista en profundidad con preguntas abiertas a tres expertos en tecnologías de la información y comunicación e informática en el área de las nuevas formas virtuales de la Dirección Departamental de Santa Ana en materia educativa, con el propósito de adquirir información importante sobre el objeto de estudio, las cuáles permiten un contraste con los resultados que se obtienen mediante la aplicación de otras técnicas e instrumentos de recopilación de datos, ya que permite la "obtención de una gran riqueza informativa (intensiva, de carácter holístico o contextualizada), en las palabras y enfoques de los entrevistados" (Valles, 1999, p. 196).

3.8 Proceso de validación

Posterior a la elaboración de los instrumentos se aplicaron mediante una prueba piloto a cinco estudiantes y un docente del primer año de la maestría en profesionalización de la docencia superior quienes son una muestra representativa con el objetivo de comprobar y valorar su pertinencia, eficiencia y eficacia, lo cual permitió realizar ajustes o cambios necesarios para luego administrarlos a la muestra seleccionada. Para ello, su aplicación debía ser a individuos que "tengan la misma característica de las personas de la población o muestra identificada" (Méndez, 2001, p. 196), de este modo, garantiza que la información obtenida sea lo más representativa posible y para que ayude a cumplir con los propósitos planteados en el estudio.

3.9 Procesamiento de la información

Esta etapa consiste en procesar los datos obtenidos de la población del objeto de estudio durante el trabajo de campo, con el propósito de generar resultados que permitan el análisis según los requerimientos del estudio. Por tanto, con el fin de obtener un grado de confiabilidad en los resultados obtenidos al administrar los diversos instrumentos, se realizó mapas conceptuales mediante software para representar y contrastar las diferentes apreciaciones de cada participante en el estudio. De este modo, enriquecer el proceso investigativo obteniendo información valiosa para el análisis de los resultados y posteriormente determinar las conclusiones y recomendaciones.

3.10 Categoría de análisis

Con el objetivo de poder operacionalizar las categorías se ha diseñado una matriz de categorías de análisis que guiarán esta investigación con el propósito de facilitar la comprensión del estudio, para ello se abordará desde categorías, subcategorías, indicadores y el tipo de variable que se está abordando respectivamente junto a las preguntas que lograrán obtener valiosos aportes mediante la administración de diferentes instrumentos de investigación.

3.10.1 Matriz de categoría de análisis

Tabla 1: Categorías, subcategorías, indicadores, preguntas, tipos de variables e instrumentos

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Ítem o preguntas	Instrumentos	Tipo de variable
Google Classroom	Inclusión de Google Classroom	Software y parte cognitiva	¿Conoce la plataforma educativa Google Classroom?	Guía de observación y Entrevista a profundidad a informantes claves	Cuantitativa
	Manejo de Google Classroom	Habilidades, conocimientos y destrezas en	¿Qué conocimientos posee sobre las plataformas virtuales y su utilidad dentro del aula? ¿Utilizan los docentes la plataforma educativas Google Classroom dentro de sus actividades académicas?	Entrevista a docente y cuestionario a estudiantes	Cualitativa
	Formación continua	Capacitaciones o estudios relacionados	¿Considera usted que es fundamental que la Universidad de El Salvador trabaje con	Entrevista a docente y cuestionario a estudiantes	Cuantitativa

		directa o indirectamente	plataformas educativas como Google Classroom?		
	Manejo de recursos didácticos y multimedia	Manejo de software Manejo de hardware Manejo de recursos didácticos	<p>¿Comparten los docentes diferentes archivos digitales y medios audiovisuales en Google Classroom con sus estudiantes para trabajar tanto fuera como dentro del aula?</p> <p>¿Diseña el docente material didáctico de manera digital utilizando plataformas virtuales educativas para el desarrollo de sus clases?</p> <p>¿Cuáles plataformas o aplicaciones virtuales consideran que los maestros puedan utilizar y complementar para el desarrollo de su práctica docente mediante Google Classroom?</p>	Guía de observación y Entrevista a profundidad a informantes claves	Cualitativa

<p>Aprendizaje de competencias</p>	<p>Rendimiento educativo</p>	<p>Organización tiempo y recursos</p> <p>Cumplimiento de asignaciones</p>	<p>¿Percibe alguna diferencia en el rendimiento escolar de los estudiantes entre la utilización de Google Classroom y metodologías didácticas pedagógicas dentro del aula de manera presencial?</p> <p>¿Considera usted que el estudiante verifica y organiza el tiempo para el uso adecuado de la plataforma de Google Classroom?</p> <p>¿Considera usted que las tareas y actividades asignadas por el docente en la plataforma Google Classroom se verifican y se cumplen en los tiempos programados?</p>	<p>Guía de observación y Entrevista a profundidad a informantes claves</p>	<p>Cualitativa</p>
---	------------------------------	---	--	--	--------------------

	Desarrollo de competencias y actitudes	Desarrollo de competencias Desarrollo de actitudes de los estudiantes	<p>¿Cuál es el uso que los docentes hacen de Google Classroom debido a la pandemia del COVID 19 para el logro de competencias en el estudiantado?</p> <p>¿Considera usted que Google Classroom potencia la adquisición de competencias procedimentales en los estudiantes?</p> <p>¿Cómo percibe usted la actitud que los estudiantes tienen cuando se utiliza Google Classroom en la construcción de los aprendizajes?</p>	Entrevista a docente y cuestionario a estudiantes	Cualitativa
--	--	--	--	---	-------------

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Este capítulo comprende la presentación de los resultados obtenidos tras la administración de los instrumentos de investigación a los sujetos de estudio, entre ellos al docente y estudiantes del segundo año, ciclo II de la Maestría en Profesionalización Superior y a los informantes clave quienes ayudaron a profundizar en el fenómeno estudiado.

Al alumnado se les administró cuestionarios con opciones múltiples y respuestas cortas; al docente una entrevista estructurada y a los informantes clave entrevistas en profundidad. La aplicación de las técnicas e instrumentos en el estudio ayudó a obtener información relevante, opiniones y criterios, entre otros datos valiosos, que solamente se pueden llegar a ello mediante el contacto directo con los sujetos de estudio, que posteriormente servirán como base fundamental para el análisis de los resultados.

La presentación de las respuestas obtenidas es diseñada y elaborada por los investigadores a través de mapas conceptuales con el software Mindjet MindManager 2012, el cual permite representar la información recabada de manera ordenada, eficaz y fielmente tal como lo expresaron los participantes del estudio.

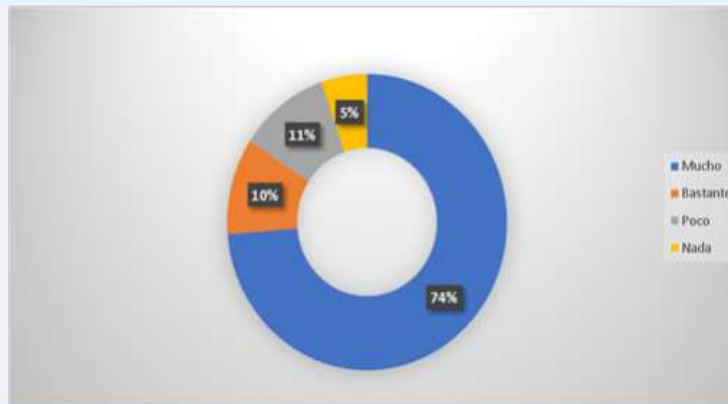
La representación está diseñada con la pregunta base que fue acoplada a cada sujeto de estudio, posterior a ello, se presentan las respuestas vertidas por los estudiantes que combina las opciones múltiples con respuestas cortas; a continuación están los aportes del docente como eje principal de la ejecución de Google Classroom dentro del aula y por último las intervenciones de los informantes clave quienes son personas directamente involucrados en el área tecnológico que ofrecen aportes relevantes para entender el fenómeno de la plataforma digital en el aprendizaje y las competencias.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría:

Manejo de Google Classroom

Estudiantes



¿Qué conocimientos posee sobre las plataformas educativas virtuales y su utilidad dentro del aula?

Docente

Una de las plataformas que más utilizado ha sido Google Classroom porque es el que más se ha utilizado luego de la pandemia donde se generalizó su uso y tanto docentes como alumnos la tuvimos que usar para seguir con el proceso educativo, así como también el uso de MEET y ZOOM que complementan a Classroom. De hecho, antes de ejercer la docencia en la UES facultad de Occidente estudié un diplomado sobre esa plataforma con la Universidad Benito Juárez de México, y actualmente con los cursos que está dando el MINEDUCYT, entonces de una manera general adquirí algunas competencias que me están siendo útiles para planificar sus clases.

Son plataformas virtuales que permiten desarrollar procesos educativos a distancia, de manera asincrónica o asincrónica, gracias a las herramientas de apoyo con los que son compatibles. Desarrolla el aprendizaje autodidacta y comprometido a una disciplina y responsabilidad.

Informantes clave

Existe una gran cantidad de plataformas educativas pero la que se ha usado y la que he aprendido es Google Classroom, ya que a través del gobierno de El Salvador se ha estado en constante actualización de la plataforma de Google Classroom capacitando al 100% de los docentes tanto del sector público como del sector privado, por tanto, es de vital importancia la plataforma Google Classroom ya que ha permitido el manejo de información.

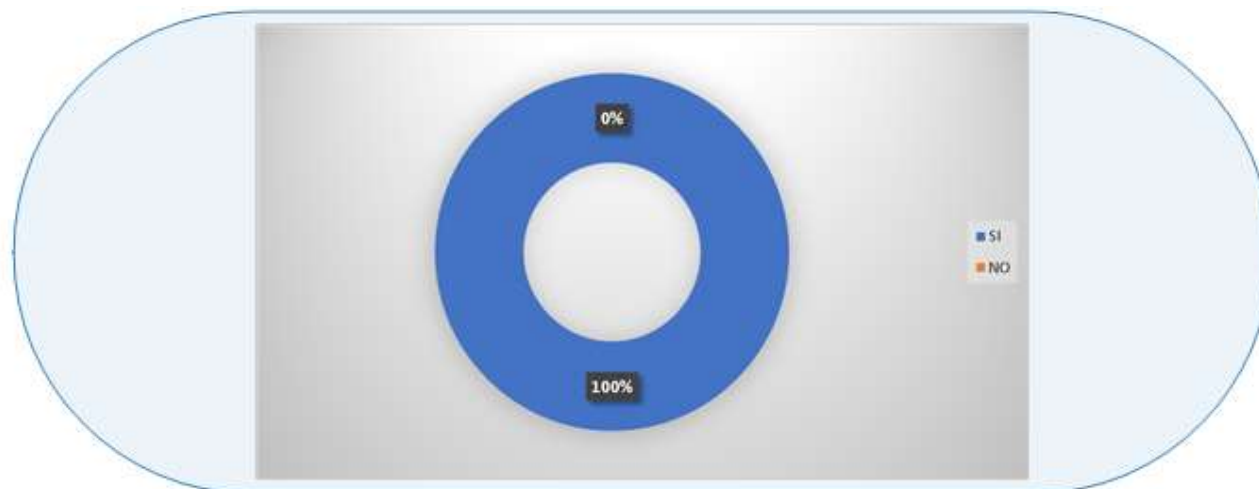
Conozco algunas; Google Classroom, Edmodo y son plataformas muy interesantes para el desarrollo de las clases virtuales.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría:

Inclusión de Google Classroom

Estudiantes



¿Conoce la plataforma educativa Google Classroom?

Docente

Si la conozco, la he utilizado y es una herramienta virtual muy completa porque permite subir tareas, material y diferentes recursos didácticos que luego pueden ser evaluadas de una manera ágil. Luego de la pandemia tuvimos que utilizarla en todas las materias y ha sido fácil de incorporarla plenamente.

Por supuesto, es una plataforma intuitiva y fácil de usar tanto por parte de los docentes como de los estudiantes, la cual permite que la comunidad educativa transfiera conocimientos y archivos por medio de esta plataforma.

Informantes clave

Si la conozco y la he aplicado a nivel de docentes, la cual en algunos casos ha sido muy útil para enviar y recibir archivos o alguna información. Por otro lado, en algunos casos se ha complicado ya que hay docentes que nunca han manejado dicha plataforma.

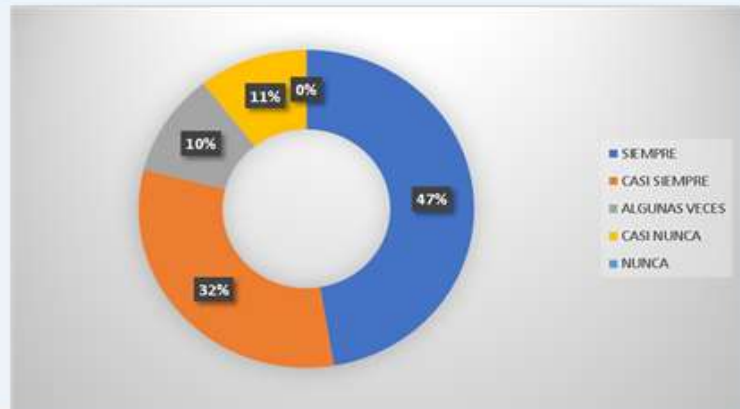
Si la conozco y es una plataforma muy adecuada para el desarrollo de las clases virtuales que ha venido a facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría:

Manejo de Google Classroom

Estudiantes



Docente

¿Utilizan los docentes la plataforma educativa Google Classroom dentro de sus actividades académicas?

Si la he utilizado y sigo en ella porque es una plataforma pertinente para la ejecución de las diferentes funciones que tenemos como docentes, me permite ordenar por unidades, por bloques, por contenidos, etc. También puedo subir actividades, guías y tareas para que los alumnos puedan enviar sus respuestas.

Desde una perspectiva personal desde una observación hecha en instituciones donde se tiene acceso, un porcentaje demasiado bajo hace uso de la plataforma, si tuviera que ponerse en un número porcentual, diría que el 25% hace esfuerzo por usar la plataforma y el otro 75% no ya que existe un acomodamiento por utilizar o involucrarse a lo digital.

Informantes clave

En la escuela donde estoy nombrado es relativamente poco el uso que se da a la plataforma ya que aún persisten dificultades técnicas y tecnológicas, alrededor de una cuarta parte de personas docente usan anualmente las plataformas, ya que manifiestan en algunos casos que es complicada la tecnología y se aferran a que los recursos tecnológicos en ningún momento vendrán a sustituir a los maestros, aunque son conscientes que la tecnología es de gran utilidad.

No todos los docentes la utilizan. Ya que muchos de ellos mencionan que no están familiarizados con dispositivos tecnológicos y mucho menos con el uso y no son diestros en el manejo de las diferentes plataformas virtual.

Categoría: Aprendizaje de competencias procedimentales

Subcategoría:

Desarrollo de competencias y actitudes

Estudiantes

Clases normales haciendo uso de PowerPoint y Classroom.
Clases y diferentes actividades asignadas.
Subimos las actividades que se nos asignan.
Clases, actividades y hacemos los parciales.
Asignación de actividades por Classroom y las clases por Meet.
Resolución de problemas y actividades.
Nos suben diferentes actividades.
En Classroom tenemos diferentes recursos subidos por el maestro.
En Classroom tenemos comunicación directa con el docente.
Las clases y actividades.
Allí se nos suben las actividades y parciales.
El docente nos sube una serie de contenidos relacionadas a la clase en Classroom.
En Classroom es la plataforma oficial en la que debemos estar con el docente.
Las clases que nos imparte el docente y las actividades que nos asigna
Por Google Classroom somos evaluados.
La metodología depende del docente.
Mediante Classroom tenemos la asignación de calificaciones, parciales y actividades.
Las clases normales y resolución de actividades que se nos proporcionan.
Recibimos las clases y hacemos las actividades.

¿Cuál es el uso que los docentes hacen de Google Classroom debido a la pandemia del COVID 19 para el logro de competencias en el estudiantado?

Docente

La manera en la que utilizo la plataforma es de manera informativa y organizativa y me gusta dividir los contenidos por bloques de estudio y junto a ello doy las instrucciones e indicaciones para que los estudiantes tengan una guía práctica de los temas que se verán y se están estudiando al mismo tiempo.
También en Classroom se puede mostrar el programa, el Meet, los horarios para que ellos se conecten sistemáticamente a modo que haya una comunicación permanente entre docente-alumno, también ayuda porque existe el apartado para cargar las actividades que se van a desarrollar y eso no quiere decir que yo voy a colocar una actividad hoy, sino que se pueden programar para que cuando se llegue la fecha indicada puedan realizarla y subirla.
También Classroom permite organizar desde el bloque, las unidades, las actividades, guías de trabajo, así como si quiero crear foros y hay otras secciones que hay de materiales complementarios, si se deja un material para que lo vea el estudiante ese material ahí va estar todo el modulo según horarios, etc.
Y de igual manera permite recoger las actividades ya que cuando se dejan en el correo cae varios correos y crea un desorden en cambio en Classroom es un poco más ordenado.

Informantes clave

En su mayoría de los docentes el uso mayoritario es para dejar tareas hacer exámenes y compartir material de apoyo, además permite realizar calificación de tareas enviadas por parte de los alumnos al docente de forma automática de acuerdo a la actividad dada por el maestro.

Vincular material relacionado a su asignatura que está inmerso y alojado en la USB. Colgar algunos materiales construidos por ellos, asignar tareas, realizar pruebas.

Clases magistrales de manera asincrónica, clases dinámicas asincrónicas y sincrónica con el apoyo de recursos y herramientas de apoyo, prácticas de laboratorio, aprendizaje basado en proyectos. Además, permite realizar proceso de retroalimentación por medio de tareas evaluativas de aprendizaje donde permite indagar o investigar de manera cooperativa a los estudiantes.

Categoría: Aprendizaje de competencias procedimentales

Subcategoría: Rendimiento

Estudiantes

¿Percibe alguna diferencia entre la presencialidad dentro del aula y la transición hacia la virtualidad haciendo uso de plataformas virtuales como Google Classroom en la adquisición de competencias procedimentales?

Si ha habido diferencias significativas
Los docentes han continuado sus formas tradicionales
Era mejor presencial
Si la ha habido, pero falta más
No he sentido diferencias
No he percibido mayor diferencia
Es mejor virtual
Hay más beneficios ahora que antes
Ahora hay más flexibilidad
Fuera mejor de una manera semipresencial
Si ha habido grandes cambios
A veces por el docente es necesario mayores cambios
Preferiría de una manera semipresencial
Si ha habido una gran diferencia, la educación ha mejorado
Si hay diferencias, pero se deben buscar más opciones de enseñanzas
La educación ha cambiado los maestros no
Si ha habido cambios, pero faltan más cambios en la enseñanza
Si es mejor virtual, pero a veces cuesta con conexión y problemas de internet
Si ha habido cambios, pero fuera mejor una combinación entre presencial también.

Docente

Bueno en estos dos contextos si, una es que por parte de los docentes se creó un obstáculo al principio, el hecho de conocer estas nuevas metodologías generó bastante incertidumbre de cómo hacerlo, la mayoría no estaba preparado para asumir de lleno la educación de manera virtual y hubiera sido ideal que hubiera habido una transición paulatina o que en el pasado se hubiera preparado al docente para un posible escenario como el sufrido, de hecho hay algunas instituciones educativas de educación superior privadas que ya tenían carreras totalmente en línea.

También el MINEDUCYT tampoco se adelantó a eso desde años atrás y aunado a ello tampoco no tenemos una cultura autodidacta y eso es algo que uno tiene que desarrollar como profesional y entonces una de las diferencias no se percibió, no se sintió o se percibe de parte del docente cierto temor de como iba ser, el maestro no pudo organizar sus clases y se sintió saturado o cargados por que se generó como que es más trabajo en línea que presencial y muchos docentes lo expresaban mencionando que son las 12 de la noche y los estudiantes están preguntando, están enviando tareas, no organizaron de la mejor manera el tiempo, el trabajo administrativo no se organizó de la mejor manera el trabajo era, el docente solo subía los PDF y esa es la clase es decir en primera instancia no hubo seguimiento no hubo retroalimentación y tenía que haber siempre debe de existir un dialogo eso es importante, y ese dialogo se quería cortar entre estudiantes y docentes se había perdido, y se dio un total caos, y luego con los estudiantes ya en clase había que estarle diciendo es importante encender la cámara, ver sus gesto indica si esta en clase, si tiene sueño, si está entendiendo, si debo cambiar la metodología si está funcionando la metodología que está utilizando el docente, si está motivado, si tiene sueño, si esta en clase o no. El docente se acomodó.

Clases asincrónicas, queda almacenada la información y disponible para retroalimentarse, interactividad con los recursos y herramientas, acceso y disponibilidad a más información.

Al implementar la forma presencial el aprendizaje es limitado de igual forma es virtual, aunque parezca raro o ilógico al implementar las modalidades junto se libera la potencialidad de expandir la adquisición de competencias

Informantes clave

Presencial: el alumnado aprende mejor porque las clases son más personalizadas, y permite el docente tenga un mayor control de los procesos de enseñanza aprendizaje.
Virtual: no existe un aprendizaje significativo y de acuerdo a eso pierde el interés de educarse el estudiante, por lo que se da en muchas ocasiones no vemos lo que el estudiante realiza en la hora de clase de manera virtual.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría: Formación continua

Estudiantes



¿Considera usted que es fundamental que la Universidad de El Salvador trabaje con plataformas educativas como Google Classroom? Explique:

Docente

En la Universidad de El Salvador en la Facultad de Occidente no tengo mucha experiencia porque he estado en la sede central, pero debo mencionar que ninguna de las dos me ha ofrecido algún tipo de estudio o formación ya sea sobre Classroom o algún estudio con relación tecnológico. Los conocimientos que he obtenido han sido por los estudios en el extranjero de manera online que he recibido, por MINEDUCYT y de carácter autodidacta.

Durante el tiempo que he sido docente en la UES no me han ofrecido ningún curso sin embargo yo he llevado cursos, pero estos los ofrece la UES de San Salvador que son de Investigación Científica que vienen ya lleva dos años y que ellos publican, opero como maestría no me han ofrecido ninguna capacitación

Asimismo, yo creo que la UES debe de incorporar carreras en líneas, hay carreras que si se pueden llevar en línea y de hecho algunas Universidades estaban a la vanguardia, ósea esas universidades que ya tenían carreras de años anteriores ya estaban preparadas, para ellas fue diferente por lo que considero que se les hizo más fácil pero también hay universidades que no utilizaban este tipo de modalidad virtual a la que se tuvo que presentar por el confinamiento que hubo y se presentaron grandes dificultades como la brecha entre quienes tuvieron el acceso a lo virtual y entre quienes no tuvieron los recursos, también hubo gran deserción y ausentismo.

La UES necesita innovar y mejorar significativamente, hay universidades que permiten hacer pasantías de manera virtual donde se puede compartir con otros países, pero la Universidad de El Salvador aún tiene muchas cosas que mejorar, empezar con carreras semipresenciales, tener más capacidad tecnológica, también hacer verdaderos cursos de formación, entre otras muchas acciones que les competen a las autoridades superiores.

No, actualmente no existe ninguna formación de parte de las instituciones o del gobierno en la formación de la plataforma de Google Classroom; sin embargo, considero que de acuerdo a las personas que se quieren actualizar y conocer la plataforma lo hacen de manera autodidacta.

Informantes clave

Si, hace varios años atrás la cual no tuvo mucha relevancia, debido a que dicha capacitación fue muy vaga, donde limita conocer más de estas preformas en muy poco tiempo

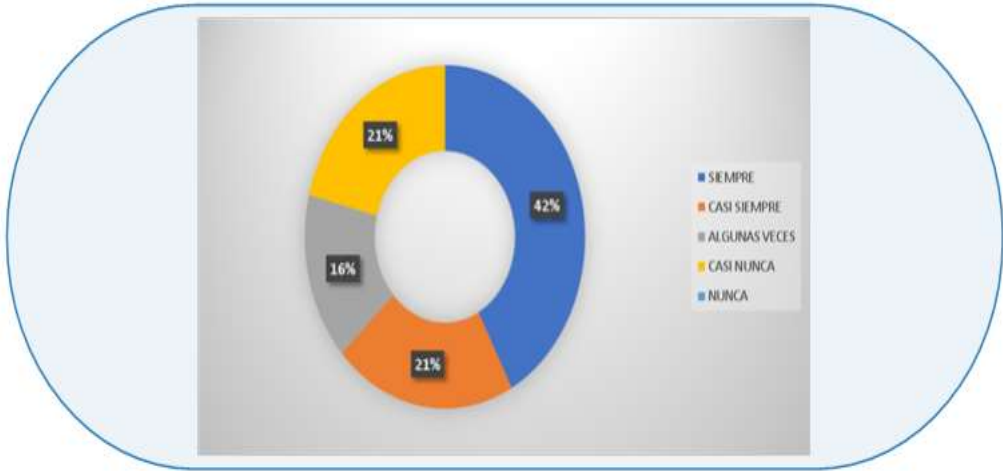
No conozco ninguna iniciativa de las diferentes instituciones, ya que si bien cierto en el año 2020 se realizó una iniciativa que permitió conocer a profundidad las plataformas virtuales, pero que un buen porcentaje de los docentes fueron acreditados con un diploma.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría:

Manejo de recursos didácticos y multimedia

Estudiantes



¿Diseña el docente material didáctico de manera digital utilizando plataformas virtuales educativas para el desarrollo de sus clases?

Docente

Si, constantemente les subo diferente información que yo he buscado o recopilado de diferentes fuentes, también he escrito algunos artículos que, aunque no han sido publicados me ayuda a complementar con algunos temas, también les comparto las diapositivas de las clases que imparto las cuales son de mi creación.

Informantes clave

Si. Los que hacen uso de Google Classroom comparten los archivos digitales a manera de que los alumnos puedan tenerlo lo más pronto posible o con anticipación, es decir solo el 25% el otro 75% se vuelve cómodo y en muchas ocasiones lo suben cuando ellos estiman conveniente si es que lo hacen.

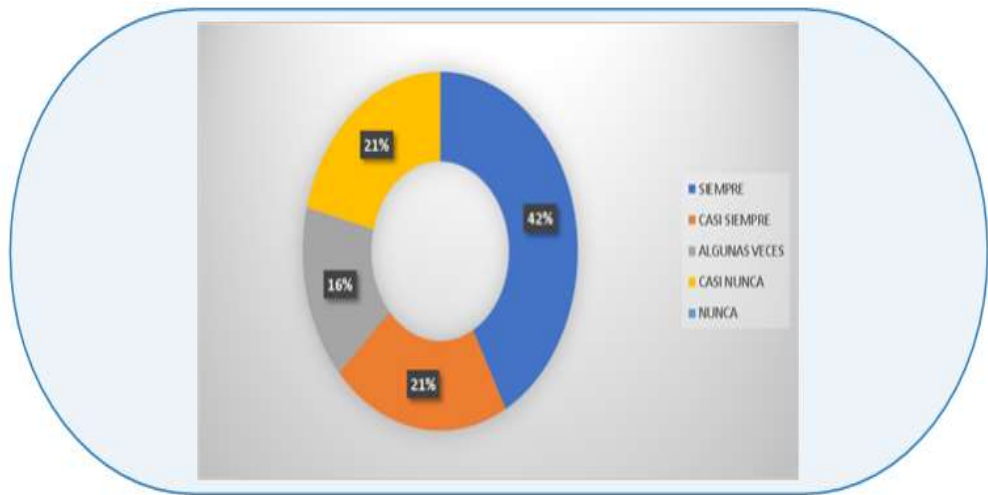
El poco porcentaje de los docentes que utiliza esta plataforma si lo hace y con anticipación, sin embargo, hay muchos docentes que no suben los archivos y deciden mandarlos por correo electrónico para facilitar el proceso de envío.

Mucho lo hacen realmente los que tienen el conocimiento para hacerlo y compartir dicha información sin embargo algunos de los docentes solo se encargan de enviar tarea y de calificar dichas tareas; ya que hay docentes que no manejan las herramientas tecnológicas y las plataformas virtuales y prefieren trabajar en ellas lo más mínimo posible.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría: Manejo de recursos didácticos y multimedia

Estudiantes



¿Comparte archivos digitales y medios audiovisuales en Google Classroom con sus estudiantes para trabajar tanto fuera como dentro del aula?

Docente

Si, siempre les comparto el programa de la clase, la propuesta evaluativa, así como diferentes PDF relacionados a las temáticas de la materia, también las PPT que se realizan en la ejecución de las clases y alguna bibliografía que sea relevante a consultar

No, ese es el primer punto del porque los docentes no usan los recursos tecnológicos y las herramientas didácticas, ya que no poseen las competencias necesarias para la creación y el manejo adecuado de las diferentes plataformas virtuales

Informantes clave

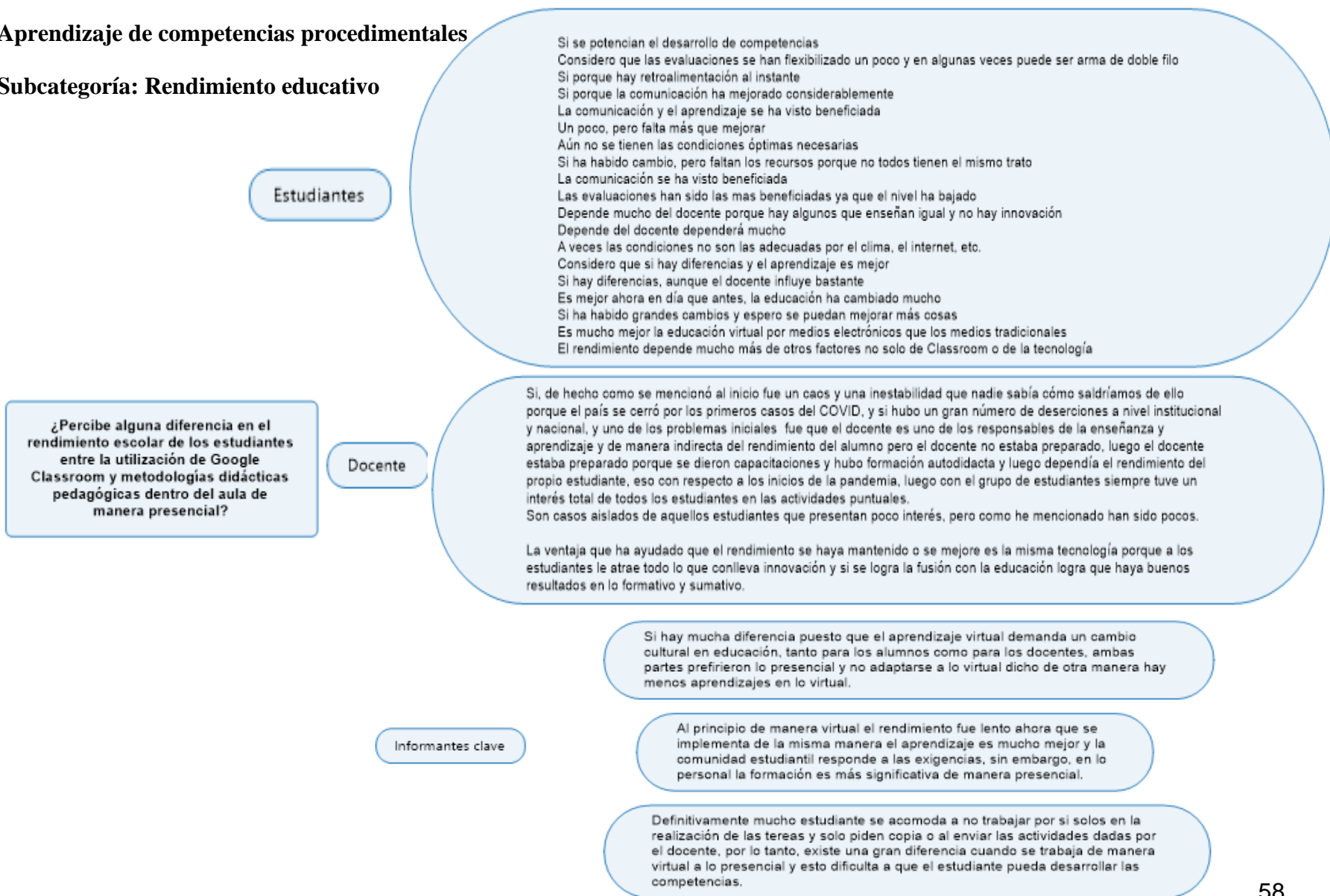
La mayoría no tiene la competencia, se necesita más compromiso y responsabilidad y voluntad de adquirirlo de manera personal, ya que no hemos sido formados con anticipación según el currículo para poder uso adecuados de estas.

Hace falta mucho para unas buenas competencias con respecto a los materiales, además hace falta en muchos centros educativos o universidades los recursos tecnológicos para poder contribuir con el proceso de formación y por si eso fuera poco no hay compromiso personal por parte de los docentes

Categoría:

Aprendizaje de competencias procedimentales

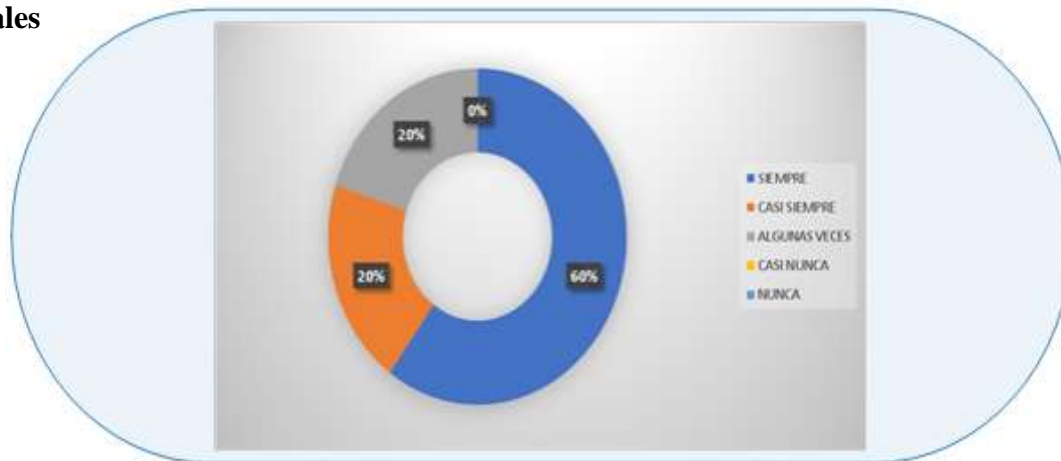
Subcategoría: Rendimiento educativo



Categoría: Aprendizaje de competencias procedimentales

Subcategoría: Desarrollo de competencias y actitudes

Estudiantes



¿Considera usted que Google Classroom potencia la adquisición de competencias procedimentales en los estudiantes?

Docente

Creo que, si hay otras que puedan potenciar más de eso, pero nuestro país no quiere invertir en eso, no voy hablar tampoco de política pero las instituciones podrían invertir en mejores plataformas por que las hay no puede dar el nombre pero si las hay pero se inclinaron por Classroom porque fue una herramienta bien principal esencial y fácil de utilizar y como nos urgía pero con esto no quiero decir que es deficiente, a mí me ha servido mucho depende de cómo se utiliza y he podido observar siempre de Google Classroom la facilidad y eficiencia que se tiene de ella pero si es necesario decir que por la pandemia y la urgencia de seguir con la educación se eligió esta plataforma y quizás hubo otras que podían ofrecer mejores prestaciones, sin embargo, Classroom es muy buena.

Si, siempre y cuando se haga uso de manera pedagógica diversificando con las metodologías y los recursos y tecnologías de hardware necesarios como por ejemplo instrucciones claras y sistematizadas, equipos y actividades adecuadas, compromiso y responsabilidad en el aprendizaje virtual, Google Classroom es intuitivo y fácil de usar para estudiantes

Informantes clave

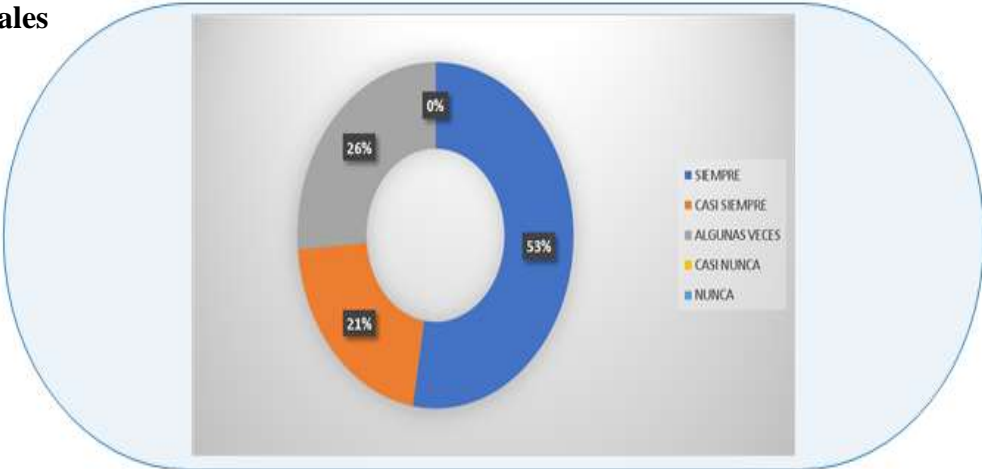
Considero que no, los estudiantes no adquieren nuevos conocimientos, ya que el mismo docente no es ejemplo para ellos, ya que no hay un uso constante de la plataforma de Google Classroom, ya que muchos docentes no planifican, no identifican las necesidades académicas.

Si se utiliza de manera completa, ya que en muchas ocasiones el docente es un ejemplo a seguir en el proceso y busca estrategias, mecanismos para que las metodologías sean llamativas para el estudiante, que si incluyan al proceso al cual fue iniciado.

Categoría: Aprendizaje de competencias procedimentales

Subcategoría: Desarrollo de competencias y actitudes

Estudiantes



¿Cómo usted percibe la disposición y actitud que los estudiantes tienen cuando se utiliza Google Classroom?

Docente

Cada modulo o ciclo trae consigo diferentes experiencias porque se convive y se enseña de diferente manera y los estudiantes aprenden cada uno de distinta forma, pero en la mayoría de casos los estudiantes siempre presentan una actitud o disposición favorable, la mayoría participa activamente en las clases, todos entregan las actividades que se les asignan, así como se observa la dedicación que tienen al entregar el producto que se les ha pedido.

Informantes clave

Hasta cierta medida aceptable es la actitud que presenta los estudiantes, la disposición y motivación, pero en la mayoría de los casos los docentes como motivadores no logran despertar el interés en el estudiante necesita de instrucción para hacer los procesos y actividades en el desarrollo de las competencias.

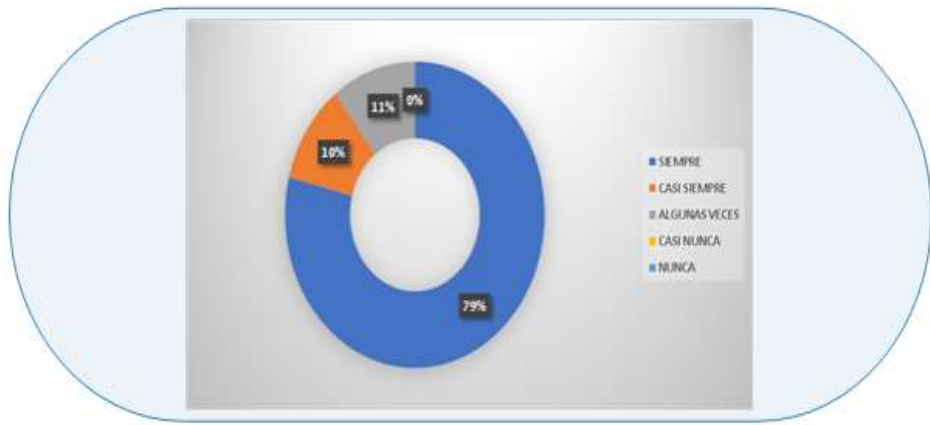
Actitud de querer aprender por que el uso de esta plataforma hace que el estudiante se anime a aprender otras áreas de la computación y la informática sin embargo existe la falta de los recursos tecnológicos por parte de algunos estudiantes en niveles superiores y eso dificulta que se adquieran un mayor contacto con la tecnología.

Muy renuentes en las nuevas plataformas y muchos no buscan el aprender a ocuparlos, y en algunos centros educativos el docente se vuelve cómplice de la actitud que presentan los estudiantes en el proceso de formación con las herramientas tecnológicas.

Categoría: Aprendizaje de competencias procedimentales

Subcategoría: Desarrollo de competencias y actitudes

Estudiantes



¿Considera que la utilización de Google Classroom influye en el desarrollo de sus competencias procedimentales?

Docente

El 100 por ciento si estuvo pendiente de la plataforma, incluso les explico todo lo fundamental al inicio del módulo, la forma de evaluar entre otras.
En primera instancia, el aprendizaje colaborativo y el aula invertida mediante la utilización permanente de la interacción en Classroom por que se tienen algunas sesiones que son asincrónicas donde los estudiantes deben realizar las diferentes actividades que les asigno como lecturas, cuestionarios, formularios, entre otros, entonces para mí el aprendizaje colaborativo y por descubrimiento es crucial y esta plataforma me permite realizar mi trabajo de la manera ideal porque permite trabajar aunque no se esté en línea o presencial.

Informantes clave

Si, siempre y cuando se haga uso de manera pedagógica diversificando con las metodologías y los recursos y tecnologías de hardware necesarios como por ejemplo instrucciones claras y sistematizadas, equipos y actividades adecuadas, compromiso y responsabilidad en el aprendizaje virtual, Google Classroom es intuitivo y fácil de usar para estudiantes

Considero que no, los estudiantes no adquieren nuevos conocimientos, ya que el mismo docente no es ejemplo para ellos, ya que no hay un uso constante de la plataforma de Google Classroom, ya que muchos docentes no planifican, no identifican las necesidades académicas.

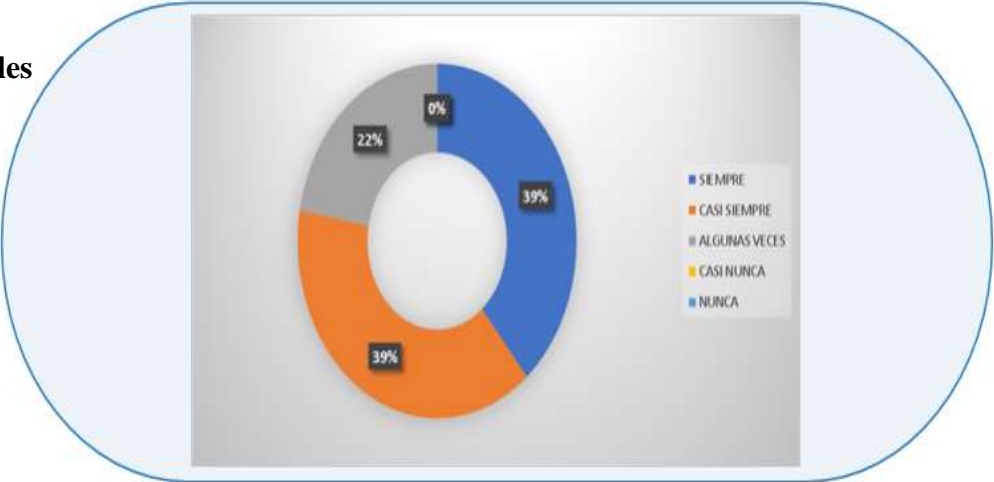
Si se utiliza de manera completa, ya que en muchas ocasiones el docente es un ejemplo a seguir en el proceso y busca estrategias, mecanismos para que las metodologías sean llamativas para el estudiante, que si incluyan al proceso al cual fue iniciado.

Categoría: Aprendizaje de competencias procedimentales

Subcategoría: Rendimiento educativo

¿Considera usted que el estudiante verifica y organiza el tiempo para el uso adecuado de la plataforma de Google Classroom?

Estudiantes



Docente

Hay dos posibles respuestas porque con grupos extensos es un poco complejo tener el control de todos los estudiantes por ejemplo cuando están en clases porque no todos encienden la cámara, pero cuando son grupos pequeños se logra tener un mejor control, esto por parte de lo que percibo.
En cuanto a la entrega de actividades los estudiantes las entregan en tiempo y forma porque ellos saben que la mayoría tendrá alguna ponderación ya sea sumativa o formativa.
También otro punto clave es que desde inicio de la clase se establezcan las normas o reglas de clase donde se mencione cómo será la forma de trabajo durante todo el módulo.

Informantes clave

No, porque ha sido preparado para desarrollar una formación virtual, aunque 'podría darse que según vayan proporcionándose las clases y se le vaya motivando al uso adecuado de los recursos tecnológicos podría comprometerse más en los procesos educativos.

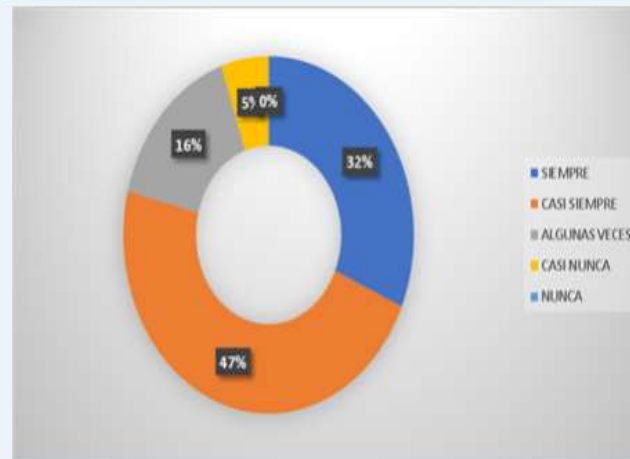
El estudiante que esté interesado verdaderamente en el uso de la plataforma si lo hace y por otro lado de acuerdo a la actitud que el alumno tenga por aprender a si va hacer su mayor esfuerzo en el caso de que no maneje los recursos tecnológicos o las diferentes plataformas virtuales.

No todos lo hacen, siempre buscan la última hora para realizarlo. Pero con los alumnos que presentan una actitud positiva por aprender hacen su mayor refuerzo por familiarizarse con las plataformas virtuales y así poder contribuir con el proceso de formación.

Categoría: Aprendizaje de competencias procedimentales

Subcategoría: Rendimiento educativo

Estudiantes



¿Considera usted que las tareas y actividades asignadas en la plataforma Google Classroom se verifican y se cumplen en los tiempos programados?

Docente

Con Google Classroom se tiene una gran ventaja que como docente podemos subir una determinada actividad o tarea a los estudiantes y la plataforma permite asignar fecha y hora y cuando se acerca el tiempo de entrega les avisa como recordatorio, también si un alumno sube la asignación con retraso Classroom avisa. Por ello, los estudiantes saben de los tiempos programados y ya sea de manera consciente o inconsciente siempre entregan lo que se le pide y de hecho es fácil y práctico subir tanto para nosotros como docentes como para ellos.

Informantes clave

No, por la falta de cultura en la formación virtual, por otro lado, la educación virtual debe de tener un nivel de lesividad sin llegar a la permisibilidad

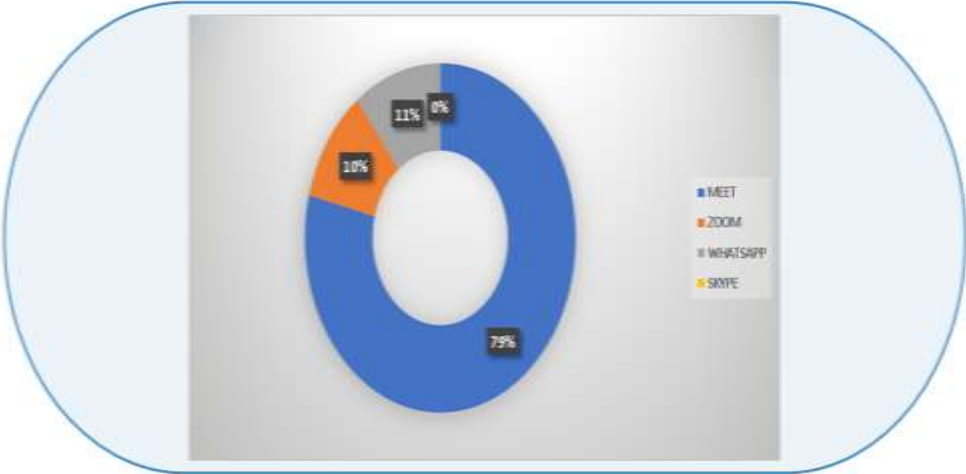
Si, se cumple en su mayoría de veces, como la plataforma permite realizar programaciones con tiempo y fecha de entrega, por tanto, el estudiante está sujeto a enviar las tareas o actividades antes de que finalice o llegue al límite.

Si están programados, deberían de hacerla de esa manera para un mejor levante en las materias y así poder incidir en los estudiantes un mayor compromiso en el proceso de enseñanza aprendizaje contribuyendo al desarrollo de las competencias de ellos para poder optar mejores oportunidades tanto profesionales como laborales.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría: Manejo de recursos didácticos y multimedia

Estudiantes



¿Cuáles plataformas o aplicaciones virtuales consideran que los maestros puedan utilizar y complementar para el desarrollo de su práctica docente mediante Google Classroom?

Docente

Si, Google Meet para las videollamadas que se hacen en cada clase de manera virtual, también por el correo institucional que la Universidad nos ha proporcionado a cada docente y alumnos y también por grupo creada en la red social WhatsApp por si los alumnos tienen alguna inquietud, pero no para dar clase si no si hay alguna duda.

Diversas herramientas: YouTube, Wissemopping, Jam Board, Educaplay, entre otras más.

Informantes clave

Las aplicaciones de Google: Meet, Jamboard, formularios, etc.

Edmodo, Schoology, Moodle, teams, entre muchas más.

CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE RESULTADOS

Esta parte del estudio es importante en tanto que representa el tratamiento que se le ha dado a la información obtenida de cada uno de los sujetos de investigación mediante el empleo de diversas técnicas e instrumentos administrados en docente y los alumnos del segundo año de la maestría en Profesionalización de la Docencia Superior de la Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria de Occidente así como en informantes clave, en donde se integran las categorías, subcategorías, indicadores y sus respectivas preguntas de investigación con el propósito de presentar un análisis del fenómeno estudiado.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría: Manejo de recursos didácticos y multimedia

Los recursos tecnológicos son fundamentales en la incorporación y utilización de las diferentes plataformas virtuales como Google Classroom porque de ello depende que los estudiantes puedan recibir los contenidos de manera didáctica tras la ejecución de la práctica pedagógica.

Los docentes utilizan la plataforma desde diferentes maneras, entre ellas: asignación de actividades, revisión de materiales realizados por los alumnos, producción de recursos didácticos, evaluar y asignar calificaciones, compartir enlaces o material audiovisual, mantener una constante comunicación docente-alumno, entre muchas más acciones que Google Classroom ofrece.

Durante la observación realizada y mediante interacción interpersonal en la administración de los instrumentos los participantes del estudio expresaban que muchos maestros y estudiantes no poseían los recursos necesarios, básicos y adecuados para una educación integral dado que algunos de los estudiantes no poseen internet residencial, otros si lo poseen pero es de baja estabilidad o velocidad, otros no poseen computadoras, algunos no presentan las condiciones físicas necesarias, entre muchos más aspectos a valorar cuando se decide implementar recursos novedosos tecnológicos.

Los sujetos de estudio en donde se realizó el estudio mencionan que se deben crear las condiciones para que la educación virtual pueda crear y construir competencias en los estudiantes, sobre esta base, los informantes clave manifestaban que algunos docentes no logran reunir las competencias básicas digitales que conlleva a no aprovechar al máximo las herramientas virtuales, así como en algunas ocasiones el mismo contexto de los estudiantes condiciona el aprendizaje.

Es importante que los docentes utilicen diferentes plataformas tecnológicas como Google Classroom y Google Meet como herramienta de apoyo y auxiliar al desarrollo de las clases presenciales y virtuales, teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos, el contexto escolar y la planificación de la materia, entre otros. Con el propósito de construir las competencias en los estudiantes dentro de las aulas; en ese sentido, los maestros tienen un rol protagónico en la utilización de Classroom porque la plataforma como tal no produce ningún efecto, sino que el uso de ella será primordial para el logro de los objetivos que se hayan establecido.

Para la utilización de Google Classroom dentro del aula de manera presencial y virtual es necesario tener en cuenta una serie de factores favorables a su implementación en la educación, tal es el caso de los recursos que poseen tanto los estudiantes como docentes, ya que no se debe dejar de lado las características y condiciones económicas sociales de cada agente educativo, porque son uno de los ejes centrales en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sus resultados.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría: Formación continua

En primer lugar, de manera categórica los sujetos de investigación manifiestan que es de vital importancia que por parte de las diferentes autoridades que rigen a la Universidad de El Salvador implementen diversos programas y proyectos encaminados a nuevos escenarios virtuales, así como que haya formas innovadoras de aprendizaje mediante plataformas y recursos digitales. En segundo lugar, también mencionan que no ha habido grandes iniciativas de formación o capacitaciones con propósitos de fortalecer la práctica pedagógica de los docentes y que la mayoría de conocimientos y habilidades que se obtienen son a partir del

aprendizaje autodidacta que cada maestro tiene a bien en su propia formación. Como tercer punto, también mostraban la importancia de adquirir nuevos conocimientos sobre nuevas tecnologías.

Los docentes para poder usar de la mejor manera los medios digitales que poseen en su práctica educativa dentro de las aulas presenciales y virtuales debe desarrollar competencias y conocimientos que le permitan ejecutar las clases, con el propósito de potenciar las bondades que trae consigo la tecnología a la enseñanza y al aprendizaje de los estudiantes.

Al respecto, los sujetos participantes mencionaban que a través de diferentes estudios relacionados a las plataformas virtuales así como mediante la experiencia habían podido obtener diferentes conocimientos, los cuales les permitían hacer uso adecuado de Classroom para compartir medios audiovisuales, libros, PDF⁸, así como crear espacios de preguntas, foros y actividades tanto iniciales como de refuerzos, asimismo, podían llevar un registro de asignaciones, evaluaciones y notas de modo que Google se convertía en la el espacio ideal para interactuar en el proceso educativo.

Las capacitaciones y la continua formación a los docentes son esenciales para una educación de calidad porque al realizarse los maestros reciben diferentes estrategias, metodologías y técnicas tanto didácticas como pedagógicas, las cuales le aportan gran valor para incorporarlas a su práctica docente dentro del aula. En cuanto a ellas, los participantes del estudio comentan que no se ha recibido alguna iniciativa de estudios con relación a nuevas tecnologías por parte de los jefes departamentales o autoridades de la Universidad de El Salvador; asimismo manifestaban que el aprendizaje que han tenido es por parte autodidacta sobre diferentes temas digitales-virtuales a través de cursos y diplomados recibidos en otras instituciones educativas mediante los esfuerzos individuales por prepararse y estar acorde a las exigencias que la sociedad constantemente presenta.

Actualmente, los docentes tienen la posibilidad a través de diferentes cursos, diplomados y programas de seguir aprendiendo y actualizándose sobre las nuevas tecnologías, sus usos y ejecución, los cuales posteriormente pueden dan a conocer y aplicar mediante contenidos audiovisuales en sus prácticas educativas dentro del aula con el propósito de

⁸ PDF significa en español: formato de documentos portátiles por su traducción del inglés.

desarrollar las herramientas necesarias para la construcción de competencias digitales y de aprendizaje.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría: Inclusión de Google Classroom

En cuanto a los conocimientos que los sujetos de estudio poseen, la mayoría considera que tienen los necesarios para poder usar y manejar adecuadamente la plataforma con el fin de aprovechar todas sus ventajas, así como también mencionan que es efectiva en el acoplamiento con otras herramientas virtuales como Meet o software como Word, Excel, PowerPoint, entre otros. Además, comentan que es una plataforma intuitiva que ayuda a facilitar su uso, aunque las personas la ejecuten por primera vez.

Las plataformas digitales paulatinamente se están convirtiendo en instrumentos auxiliares a las diferentes metodologías que utilizan los docentes tanto de manera presencial como virtual que son de suma importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje; y los agentes educativos reconocen la importancia de usarlas dentro del aula, ya que según sus aportes logran crear novedosos con la incorporación de las nuevas tecnologías, las cuales favorecen el logro de competencias en los alumnos mediante el aprendizaje colaborativo.

En palabras de los participantes de estudio, la mayoría de ellos se sienten motivados al utilizar diferentes herramientas virtuales en sus prácticas docentes porque les ayuda a enriquecer la metodología y a profundizar en los conocimientos a impartir, lo cual permite que los estudiantes estén más activamente ya sea participando, reaccionando y con actitudes positivas cuando se hace uso de la tecnología dentro de las aulas.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría: Manejo de Google Classroom

Google Classroom es una plataforma importante que se ha incorporado plenamente tras la transición de lo presencial a lo virtual y que ha logrado la continuidad en la práctica desarrollo de los contenidos y ha permitido seguir innovando en las metodologías y en la ejecución de las clases debido a sus beneficios dentro del aula.

En la administración de instrumentos cuando se indagó sobre la utilización constante de Google Classroom surgió diferentes versiones de análisis, ya que los estudiantes advertían que en un grado de cincuenta a setenta por ciento el uso es constante, mientras el docente mencionaba que lo hacía permanentemente y los informantes clave de acuerdo a su experiencia y variada interacción con diferentes docentes comentaban que la utilización no es como debería ser y son pocos los maestros que la manejan durante todas sus clases y expresaban que la incorporación de la plataforma ayuda a la construcción de los conocimientos y optimiza la práctica docente porque se tienen más recursos innovadores en la clase.

Los sujetos de estudio manifiestan que es fundamental la continua formación de nuevos profesionales en la maestría de profesionalización de la educación superior y que es importante que hayan programas y proyectos donde se puedan adquirir los aprendizajes y las competencias esperadas con el objetivo de adaptarse a los nuevos cambios y transformaciones que la sociedad presenta en un mundo cada vez más digital y de este modo aprovechar el contexto virtual que a los estudiantes rodean con una gran cantidad de recursos electrónicos, el cual permite potenciar su uso y reforzar de una manera eficiente y eficaz los contenidos.

Google Classroom es de gran utilidad en todos los niveles educativos del Sistema Educativo Nacional debido a que permite acceder y reproducir todo tipo de información y datos, los cuales logran una mejor comunicación entre los agentes educativos y en el área de la educación superior contribuye al logro de las competencias y los objetivos propuestos por los docentes, por ello es indispensable que los docentes conozcan los beneficios y ventajas que la plataforma ofrece para poder hacer un adecuado uso de ella y obtener resultados relevantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los sujetos de estudio reconocen la importancia que tienen las nuevas tecnologías como Classroom y Meet en la metodología y en la práctica pedagógica, por tal motivo algunos de ellos crean estrategias y alternativas para actualizarse en conocimientos vinculados a las nuevas tecnologías, esto se manifiesta por todos los participantes en la investigación.

La necesidad y constante búsqueda de actualización en los conocimientos hace que los docentes busquen capacitarse sobre distintas áreas del saber y en este caso de las diferentes plataformas virtuales, con respecto a ello, los sujetos de estudio han advertido que por parte de las autoridades de la universidad no se han recibido iniciativas relacionadas a recibir algún

módulo, diplomado o curso vinculado a Google Classroom u otro recurso digital y los conocimientos que poseen ha sido por estudios de manera autodidacta con el objetivo de incorporar la virtualidad en las planificaciones y práctica docente.

Categoría: Google Classroom

Subcategoría: Manejo de recursos didácticos y multimedia

En cuanto al manejo de recursos didácticos se tiene ciertas diferencias entre los sujetos de estudio, ya que los informantes claves mencionan que de acuerdo a la experiencia con otros docentes son pocos los maestros que utilizan las plataformas virtuales de manera que puedan enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje y manifiestan que es debido a la poca formación que se tiene de los nuevos entornos digitales. En contraste, los estudiantes, bajo los instrumentos administrados también corroboraban que el volumen de contenido y recursos didácticos eran pocos porque casi no se compartían materiales con ellos, es decir que los participantes de estudio tenían diferentes perspectivas en los materiales didácticos.

Por lo anterior, el uso de diferentes tecnologías dentro del aula como la implementación de Google Classroom requiere que los docentes sepan utilizar otros medios, programas y herramientas virtuales como Word, Excel, PowerPoint, Internet, entre otras aplicaciones, así como utilizar diferentes Hardware como webcam, bocinas, cámaras externas, entre otros dispositivos que ayuden a complementar los propósitos que los maestros se hayan establecido para lograr los objetivos y competencias. Por consecuencia, los sujetos de estudio manifiestan que poseen los conocimientos y habilidades necesarias para el manejo de diferentes componentes internos y externos de las computadoras y la mayoría de ellos conocen lo básico.

En ese sentido, para lograr sacar el máximo provecho de las ventajas que Google Classroom ofrece tanto a los docentes como a los alumnos es necesario que se posean diversas competencias digitales que fortalezcan la práctica docente y que permitan adaptar dichos saberes al desarrollo de los contenidos de las clases acoplando las herramientas tecnológicas físicas (hardware) y las internas (software).

Categoría: Aprendizaje de competencias procedimentales

Subcategoría: Desarrollo de competencias y actitudes

La implementación del uso de Google Classroom tuvo su auge debido a la pandemia del Covid-19 que obligó a todos los niveles educativos a buscar una transición de lo presencial a lo virtual tras el confinamiento casi a nivel mundial que hubo, en un principio fue un proceso innovador que causó diferentes efectos y emociones ya que bastantes docentes no estaban acostumbrados a plataformas virtuales en la ejecución de su práctica docente, otros lo utilizaban solo para administrar apuntes y calificaciones, otros para planificar sus clases, y cada maestro hacia un uso específico ya sea total o parcial de la tecnología, el profesorado tuvo que adaptarse a los nuevos escenarios de educación virtual.

Los sujetos que intervinieron en el estudio reconocen la importancia que la tecnología ha tenido y sigue teniendo en la educación superior para desarrollar el currículo en el aula junto con las competencias deseadas y mencionan que las formas de enseñanza estarán en función de la creatividad e innovación que cada docente tenga con respecto a su planificación que se haya propuesto para cubrir las necesidades de sus estudiantes. Aunque también reconocen la complejidad al incorporar Classroom y diferentes componentes digitales sin tener capacitaciones o formaciones constantes en temas técnicos y digitales porque si bien es cierto la tecnología ya se había usado, pero en criterios y niveles más bajos como para la búsqueda de información y no para la comunicación e interacción directa con los alumnos. De ahí que surge la necesidad de estudios, análisis e investigaciones que ayuden y doten a los docentes de herramientas que puedan utilizar para su labor didáctico pedagógica en temas como planificación en ámbitos digitales, manejo y control de grupos, entre otras formas del saber que pudieran asistirle de mejor manera a la ejecución de la clase.

Junto a la implementación de Classroom a las aulas educativas, la mayoría de docentes tuvieron que buscar nuevas estrategias y metodologías con la utilización de diversas herramientas electrónicas porque hubo cambios desde las clases magistrales hacia clases con interacción digital entre todos los presentes porque la tecnología modificó la práctica pedagógica desde las planificaciones que realizaban los maestros hasta su posterior ejecución en el desarrollo de las clases y fue necesario que el profesorado se auxiliara de diversos dispositivos y herramientas digitales para lograr los resultados, competencias y objetivos deseados, en ese sentido los sujetos de investigación manifestaban que o fue una tarea fácil, muchos docentes presentaron resistencia, otros que ya estaban inmersos en la tecnología fue

más fácil y hubo personas que aún siguen aprendiendo para que su docencia este acorde a la nueva realidad que se vive.

Google Classroom y Google Meet ofrece diversas ventajas en cuanto a su uso, una de ellas es la percepción en la actitud de los estudiantes que se benefician de ella al incorporarlas a las clases porque a los alumnos les gusta el ambiente caracterizado por medios electrónicos debido a que se sienten identificados y han nacido en una era digital expuestos a una gran cantidad de dispositivos móviles que ya saben manipular y por ende les gusta estar en constante interacción y comunicación dado que un ejemplo son las redes sociales donde la mayoría de los alumnos poseen alguna cuenta en algún servidor a nivel mundial, por tanto, las nuevas tecnologías dentro de las aulas escolares y académicas presenciales y virtuales pueden potenciar la interacción entre los contenidos, actividades y los estudiantes incentivando la participación activa y creando diferentes expectativas en el manejo de los recursos tecnológicos.

Una de las ventajas que los sujetos de estudio expresan sobre el uso e incorporación de Google Classroom dentro del aula es el cambio de actitud percibida en los alumnos por la innovación que dicha plataforma conlleva; dado que los alumnos ponen más atención cuando se utilizan tecnologías aplicadas a los procesos didácticos, porque les parecen motivadores y su actitud mejora ya que se sienten parte de la construcción de su propio conocimiento y pueden aportar desde una visión más activa. Al respecto, los informantes clave comentan que la mayoría de cosas como el estudio si se vincula a lo digital crea interés en los alumnos; aunque sean esporádicas las veces en las que se utilice este tipo de herramientas por los docentes.

Categoría: Aprendizaje de competencias procedimentales

Subcategoría: Rendimiento educativo

En cuanto al rendimiento escolar y a las diferencias que se perciben entre la presencialidad y lo virtual, la mayoría de los sujetos de estudio recalcan la importancia que las plataformas digitales han tenido para el logro de competencias tras la pandemia y el confinamiento que se tuvo a nivel mundial aunque mencionan que el éxito en las actividades realizadas depende mucho de los docentes ya que en algunas ocasiones se utiliza Google Classroom con las mismas metodologías tradicionales como el dictado o transcripción de textos

a los cuadernos y eso conlleva a que no haya innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En toda transición hay semejanzas y diferencias entre los diferentes escenarios de un antes y un después, en este caso los docentes pueden percibir si han notado cambios en el proceso de enseñanza por parte de ello y en el aprendizaje que los estudiantes van adquiriendo así como también pueden notar si el rendimiento académico se ha mantenido, disminuido o aumentado, en ese sentido los participantes del estudio mencionaban que a través de las plataformas virtuales ha habido diferencias significativas en la manera de estudiar y aprender.

Los docentes pueden constatar lo anterior mediante las evaluaciones formativas y sumativas y los estudiantes mencionan sus percepciones positivas sobre los nuevos escenarios en contraste a la parte presencial que se tenía anteriormente. Por tanto, el uso de las plataformas digitales cuando son usadas con regularidad en los contenidos de las materias genera de las ventajas y beneficios que mejoran la calidad de la enseñanza a corto y largo plazo; asimismo, fortalecen los aprendizajes en los alumnos.

Los sujetos de estudio expresan algunas diferencias en el rendimiento académico de los alumnos cuando se hace uso de tecnologías dentro de las aulas como las plataformas digitales; manifiestan también que los estudiantes muestran más atención a la clase, en consecuencia entienden mejor los contenidos; de manera que, ellos aprenden de manera innovadora, creativa y por descubrimiento en trabajo colaborativo con el uso de diversos medios electrónicos; de esta manera, tanto docente como informantes clave resaltan que los beneficios se ven reflejados en las notas obtenidas en las diferentes pruebas teóricas y prácticas.

Por su parte, el estudiantado, quienes reciben los contenidos mediante los medios electrónicos y a través de Classroom y Google Meet expresan que hay diferencias en su aprendizaje; porque consideran que aprenden y se motivan más con el uso de variadas herramientas digitales dentro de las aulas virtuales creadas por los docentes; asimismo, docente e informantes clave, expresan que la mayoría de estudiantes muestran actitudes favorables cuando se utilizan diferentes medios y plataformas digitales en el uso de los contenidos dentro del aula, así como cuando se les asignan actividades, tareas o materiales fuera del aula o del tiempo de la clase que posteriormente puedan subir al mismo portal virtual.

CONCLUSIONES

La educación superior de ahora en día ha sufrido grandes cambios a raíz de la enfermedad a nivel mundial del coronavirus ya que se tuvo que trasladar desde lo presencial hasta la virtualidad de los hogares salvadoreños tanto de los alumnos como la de los docentes, lo cual ha requerido nuevos modelos, enfoques, metodologías, entre otras formas innovadoras de enseñar y aprender a través del uso de nuevas tecnologías como Google Classroom y su complemento Google Meet; por ello, la Facultad Multidisciplinaria de Occidente en su maestría de profesionalización de la docencia superior se enfrenta a nuevos retos vinculados a las nuevas tecnologías. Por tanto, con la intención de aportar conclusiones relevantes sobre el estudio, en este capítulo se resume y organiza los resultados desde los puntos de vista de los participantes de la investigación, tratando de dar respuesta a la situación problemática, los objetivos y preguntas de investigación planteados al inicio del estudio, los cuales permitieron dar rumbo a todo el proceso seguido.

- La incorporación de Google Classroom influye significativamente en la práctica pedagógica que el docente realiza desde la planificación hasta la ejecución del currículo en la clase, siendo ésta una forma innovadora de desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje a raíz de la nueva modalidad virtual adoptada; asimismo, Classroom puede contribuir al logro de competencias en los estudiantes en las materias, permitiendo la resolución de problemas con conciencia social, crítica y reflexiva de la realidad acordes a la sociedad actual, siendo los alumnos los beneficiados en la diversidad de metodologías ejecutadas por los docentes con la implementación de la tecnología.
- Google Classroom junto con otras plataformas virtuales como Meet producen innovación en los procesos de enseñanza, puesto que la parte multimedia y audiovisual juegan un papel determinante convirtiéndose las nuevas tecnologías en instrumentos didácticos pedagógicos que facilitan el proceso educativo.
- Google Classroom ayuda al logro de competencias y construcción de conocimientos en los alumnos enriqueciendo la metodología que el docente se plantea y a profundizar su

planificación y ejecución de los contenidos; sin embargo, esta herramienta tecnológica por sí sola no producen ningún efecto, por ello se deben acoplar varios elementos para que pueda funcionar de manera correcta.

- Respecto al papel que el docente realiza para la adecuada incorporación de Google Classroom como herramienta didáctico-pedagógico para el desarrollo de competencias se puede concluir que el profesorado reconoce la importancia de la utilización de Google Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El uso de diferentes plataformas y recursos digitales como Google Classroom y Google Meet facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje tanto para el docente cuando imparte sus contenidos y los planifica, así como para los alumnos quienes resultan favorecidos porque las nuevas generaciones están en constante vinculación a lo virtual y con los recursos digitales se encuentra una apertura y actitud favorable al manejo de recursos audiovisuales e interactivos.
- La implementación del uso de nuevas plataformas digitales influye significativamente en el desarrollo de las habilidades en los estudiantes porque hacen que ellos sean más creativos e innoven en sus asignaciones.
- La actitud en los estudiantes es favorable cuando se hace uso de diferentes recursos digitales como Classroom, Meet, Office (Word, Excel, PowerPoint); esto originado por la innovación y atracción que traen consigo el uso de dispositivos novedosos al servicio de la educación, los cuales se convierten en elementos motivadores para el aprendizaje cautivando buscar nuevos aprendizajes.

REFERENCIAS

- Aguilar Avilés, G., & Lindo-Fuentes, H. (1995). *Un Vistazo al pasado de la educación en El Salvador: El sistema escolar de El Salvador en el siglo XIX*. San Salvador: Ministerio de Educación.
- Aguilar, S., & Barroso, J. (Julio de 2015). La triangulación de datos como estrategia en la investigación educativa. *Revista de medios y educación*(47), 73-88.
- Alfie, G. &. (2011). *Computación práctica para docentes. Competencias en TIC para dar clases*. Ciudad de México: Alfaomega Grupo Editor S.A. de C.V.
- Anglim, S., Jestice, P. G., Rice, R. S., Rusch, S. M., & Serrati, J. (2007). *Técnicas Bélicas del mundo antiguo 3000 a. C. - 500 d. C*. España: Editorial LIBSA.
- Banco Santander. (Mayo de 2020). La pandemia que nos obligó a ser virtuales. *Revista retina*(27), 1-74.
- Banco Santander. (Mayo de 2020). La pandemia que nos obligó a ser virtuales digitales. *Revista Retina*.
- Bautista, N. P. (2011). *Proceso de la investigación cualitativa. Epistemología, metodología y aplicaciones*. Bogotá: El manual moderno (Colombia) Ltda.
- Cabero, J. (2003). Replanteando la tecnología educativa. *Comunicar*(21), 23-30.
- Cabero, J. (2007). *Tecnología educativa*. Sevilla: McGRAW HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A.U.
- Cabezas, H. (1998). *Metodología de la investigación*. Ciudad de Guatemala: Eitorial Piedra Santa.
- Carrasco, M. Á. (2013). *Aprendizaje, Competencias y TIC*. México: Pearson Educación de México D.F., S.A. de C.V.
- Casado Muñoz, E. (2020). *Aprendizaje activo y online mediante la herramienta interactiva Nearpod*. Navarra: UPNA. Universidad Pública de Navarra.
- Castro, M. L. (2014). Google Classroom: cuando el futuro nos alcance. Reseña de plataforma de aprendizaje. *EUA: Alphabet Inc*, 98-101.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 213-234.
- Cea, L. M., & Sánchez, V. J. (2009). *La práctica pedagógica cotidiana: Hacia nuevos modelos de investigación en el aula* (Vol. VIII). Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana CECC/SICA.
- Cedeño-Escobar, M., Ponce-Aguilar, E., Lucas-Flores, Y., & Perero-Alonzo, V. (2020). Classroom y Google Meet, como herramientas para fortalecer el

- proceso de enseñanza- aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 5(7), 388-405. doi:10.23857/pc.v5i7.1525
- CEPAL-UNESCO. (2020). *La educación en tiempos*. Naciones Unidas.
- Cho, M. R. (2009). *Viviendo en el futuro en el aula*. San José: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana CESS/SICA.
- Comboni, S., & Juárez, J. M. (1990). *Introducción a las técnicas de Investigación*. España: Editorial Trillas.
- Cuéllar-Marchelli, H. (2008). *La estrategia educativa de El Salvador y sus desafíos*. San Salvador: Fundación Salvadoreña para el Desarrollo Económico y Social.
- Díaz Barriga, F. (2008). Educación y nuevas tecnologías de la información: ¿Hacia un paradigma educativo innovador? *Revista Electrónica Sinéctica*(30), 1-15.
- Díaz-Castrillón, F. J., & Toro-Montoya, A. I. (5 de 5 de 2020). SARS-CoV-2/COVID-19: el virus, la enfermedad y la pandemia. *Medicina y laboratorio*, 24(3), 183-205. doi: <https://doi.org/10.36384/01232576.268>
- Escamilla, M. L. (1975). *Reformas educativas: historia contemporánea de la educación formal en El Salvador*. San Salvador: Dirección de Publicaciones e Impresos.
- Fuentes, A. M. (13 de 11 de 2000). *Pensamiento educativo*. Obtenido de Comunicación y educación: Una relación necesaria: www.fundch.cl/fc/educacion/index.htm
- García-Martín, S. (2021). Uso de google classroom como plataforma educativa en estudios universitarios. *Revista Educativa Hekademos*, 34-39.
- Garza, A. G., & Briceño, I. D. (2008). *Introducción a la computación*. México D.F.: Cengage Learning Editores S.A. de C.V. una compañía de Cengage Learning Corporativo Santa Fe.
- Gates, B. (1996). *Camino al futuro*. España: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA.
- Gil, J. M. (2008). *Aprovechamiento didáctico de Internet*. Madrid: Editorial CCS.
- Gómez, J. (2020). Google Classroom:Una herramienta para la gestión pedagógica. *Mamakuna Revista de divulgación de experiencias pedagógicas*. doi:<https://orcid.org/0000-0001-5143-4333>
- Gómez, J. M. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64-66. doi:<https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.7>
- Grupo Banco Mundial. (Mayo de 2020). Covid-19: impacto en la educación y respuestas de política pública. *Grupo Banco Mundial*.
- Gubern, E. D. (1997). *Informática elemental 4*. Madrid: Fernández Editores, S.A. de C.V.

- Guevara, L. A., Magaña, E. A., & Picasso, A. L. (2019). El uso de Google Classroom como apoyo para el docente. *CONISEN- Investigar para formar*, 1-14.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta edición ed.). México: MCGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES S.A. de C.V.
- Kraus, G., Formichella, M. M., & Alderete, M. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*(24), 79-90. doi:10.24215/18509959.24.e09
- Kraus, G., Formichella, M., & Alderete, M. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*(24), 79-90. doi:10.24215/18509959.24.e09
- Latorre, A., Rincón, D. d., & Arnal, J. (2003). *Bases metodológicas de la Investigación Educativa*. Barcelona: Ediciones Experiencias, S.L.
- López Carrasco, M. A. (2013). *Aprendizaje, competencias y TIC*. México: PEARSON EDUCACIÓN.
- López Gómez, E. (Abril de 2016). En torno al concepto de competencia: un análisis de fuentes. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(1), 311-322.
- Madriz, F. E. (2002). Epistemología, Educación y Tecnología Educativa. *Revista educación*, 9-18.
- Martín, A. M., Domínguez, M., & Paralera, C. (Marzo de 2011). El entorno virtual: un espacio para el aprendizaje colaborativo. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(35).
- Méndez, C. E. (2001). *Metodología. Diseño y desarrollo del proceso de Investigación*. (Tercera edición ed.). Bogotá: MCGRAW-HILL/ INTERAMERICANA, S.A.
- MINEDUCYT. (11 de Marzo de 2020). *Ministerio de Educación. Gobierno de El Salvador*. (MINEDUCYT, Editor) Recuperado el 20-28 de Octubre de 2020, de Ministerio de Educación. Gobierno de El Salvador.: <http://www.mined.gob.sv/jdownloads/Circulares%20Institucionales/Circulares%202020/Circular%207%202020.pdf>
- Moreira, M. A. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*. España: Universidad de La Laguna ULL.
- Moreno O., T. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje reinventar la evaluación en el aula*. Ciudad de México: UAM Universidad Autónoma Metropolitana.

- Mulder, M. (2007). Competencia: la esencia y la utilización del concepto en la formación profesional inicial y permanente. *Revista Europea de Formación Profesional*(40), 5-24.
- Omura, R. J. (2014). *Introducción a la investigación cualitativa: Fundamentos, métodos, estrategias y técnicas*. Lima: Fondo Editorial de la UIGV.
- Organización Mundial para la Salud. (10 de Noviembre de 2020). *Organización Mundial para la Salud*. Recuperado el 20 de Mayo de 2021, de Organización Mundial para la Salud: <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/q-a-detail/coronavirus-disease-covid-19>
- Panqueva, Á. G. (1987). *Fundamentos de tecnología educativa*. San José: Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Poole, B. J. (1999). *Tecnología educativa. Educar para la sociocultura de la comunicación y del conocimiento* (2° ed.). Barcelona: Mcgraw Hill/ Interamericana De España, S.A.U.
- Prado-Prado, S., García-Herrera, D., Erazo-Álvarez, J., & Narváez-Zurita, C. (2020). Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(5). doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1031>
- Real Academia Española. (1 de Enero de 2022). *Real Academia Española*. (R. A. Española, Editor) Recuperado el 6 de enero de 2022, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/competencia>
- Roca, G. (. (2005). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes*. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (ed). Obtenido de <http://faros.hsjdbcn.org>
- Serrano, G. P. (1994). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. I. Métodos*. Madrid: Editorial LA MURALLA, S.A.
- Sosa-Agurto, J., Panta-Carranza, K., & Aquino-Trujillo, J. (2021). Aplicación de aula virtual Google Classroom en el ámbito educativo: Una revisión sistemática. *Polo del conocimiento*, 6(1), 499-519. doi:10.23857/pc.v6i1.2160
- Tarango, J., Machin-Mastromatteo, J. D., & Romo, J. R. (2019). Evaluación según diseño y aprendizaje de Google Classroom y Chamilo. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 91-104. doi:<https://doi.org/10.33010/ierierediech.v10i19.518>
- Tejedor, F. J., & Valcárcel, A. G. (1996). *Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid: Narcea, S.A de Ediciones.
- Ticas, P., Velásquez, J. H., Crespín, T. E., & Cortez, J. A. (2008). *Guía metodológica para investigaciones institucionales y escolarizadas*. San Salvador: Universidad Pedagógica de El Salvador.

- Torres Cañizález, P. C., & Cobo Beltrán, J. K. (Enero-abril de 2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40.
- Trujillo-Segoviano, J. (julio-diciembre de 2014). El enfoque en competencias y la mejora de la educación. *Ra Ximhai*, 10(5), 307-322.
- UNESCO. (5 de 10 de 2020). *Nuevas publicaciones cubanas para enfrentar efectos de la Covid-19 sobre la educación*. Obtenido de Oficina de la Unesco en la habna: <https://es.unesco.org/news/nuevas-publicaciones-cubanas-enfrentar-efectos-covid-19-educacion>
- UNESCO-OREALC. (2016). *Perspectivas sobre políticas docentes en América Latina y el Caribe. Aprendizajes de la Estrategia Regional de Docentes de la OREALC/UNESCO 2012-2016*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO).
- Universidad Nacional Autónoma de México . (2021). Manual Classroom UNAM - Guía para el uso de la plataforma. *CUAED. Coordinación de universidad abierta y educación a distancia* , 1-76.
- Valles, M. S. (1999). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Editorial Síntesis S.A.
- Vélez, M. (2016). *Google Classroom en la enseñanza: Manual sobre las funciones básicas y mejores prácticas de uso*. San Juan: Centro para la Excelencia Académica (CEA).
- Zabala, A., & Arnau, L. (2008). *11 ideas claves. Cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.

ANEXOS

Anexo 1. Guía de observación

Universidad de El Salvador

Facultad Multidisciplinaria de Occidente

Escuela de Posgrado

Guía de observación



Trabajo de posgrado: Uso de la plataforma de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos de segundo año de la maestría en profesionalización de la docencia superior de la Universidad de El Salvador FMOcc.

Fecha: _____

Docente: _____

Modulo: _____

Año: _____

Observadores: _____

Objetivo: Estructurar una base de datos e información relevante sobre la influencia de la plataforma Google Classroom en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos de segundo año de la maestría en profesionalización de la docencia superior de la Universidad de El Salvador FMOcc.

Los aspectos a observar / Indicadores	Describir lo observado	Notas sobre lo destacado
El docente se presenta puntualmente a la clase		

<p>haciendo uso de recursos tecnológicos.</p>		
<p>Se preocupa por la preparación del salón de clases de manera virtual y de los recursos didácticos, pedagógicos y tecnológicos.</p>		
<p>Establece contacto con los estudiantes a través de alguna plataforma virtual.</p>		
<p>Inicia la clase o la unidad didáctica mediante la utilización de la plataforma Google Classroom.</p>		
<p>Realiza una evaluación diagnóstica para verificar conocimientos previos necesarios para la comprensión del nuevo tema haciendo uso de algún apoyo digital o medio audiovisual.</p>		
<p>Los contenidos o información entregada por el docente tienen vinculación directa haciendo uso de la plataforma Google Classroom.</p>		

Corresponde la práctica docente con la utilización de Google Classroom.		
La forma de comunicación didáctica se caracteriza por un lenguaje técnico y digital o no está contextualizado a lo virtual.		
Utiliza los recursos didácticos y medios audiovisuales.		
Conecta el tema con las actividades de enseñanza previas y posteriores dejadas en la plataforma Google Classroom.		

Anexo 2. Cuestionario para estudiantes

Universidad de El Salvador

Facultad Multidisciplinaria de Occidente

Escuela de Posgrado



Trabajo de posgrado: Uso de la plataforma de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos de segundo año de la maestría en profesionalización de la docencia superior de la Universidad de El Salvador FMOcc.

Objetivo: Establecer un punto de comparación entre los instrumentos operacionalizados en el estudio para analizar la utilización de Google Classroom con la práctica docente en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos de segundo año de la maestría en profesionalización de la docencia superior de la Universidad de El Salvador FMOcc.

Indicación general: En este cuestionario, se presentan una serie de preguntas relacionadas con la utilización de Google Classroom en el proceso de aprendizajes de competencias procedimentales, marcar con una X la respuesta que considere es la correcta.

Datos generales:

Nombre de la institución: _____

Fecha: _____

Hora de inicio: _____ Hora de finalización: _____

Nombre del encuestador: _____

Preguntas.

Categoría 1: Google Classroom. Manejo e inclusión de Google Classroom

1. ¿Posee conocimientos sobre las plataformas educativas virtuales?

Bastante ___ Mucho ___ Algunos ___ Poco ___

2. ¿Utiliza el docente la plataforma educativa Google Classroom dentro de sus actividades académicas?

Siempre ___ Casi siempre ___ Algunas veces ___ Casi nunca ___ Nunca ___

3. ¿Conoce la plataforma educativa Google Classroom?

SI ___ NO ___

Categoría 2: Aprendizaje de competencias procedimentales. Rendimiento de los estudiantes y desarrollo de competencias y actitudes

4. ¿Utiliza el docente la plataforma Google Classroom en clases para lograr alcanzar competencias procedimentales?

Siempre __ Casi siempre __ Algunas veces __ Casi nunca __ Nunca __

5. ¿Percibe alguna diferencia entre la presencialidad dentro del aula y la transición hacia la virtualidad haciendo uso de plataformas virtuales como Google Classroom en la adquisición de competencias procedimentales?

Categoría 1. Google Classroom. Formación continua

6. ¿Considera usted que es fundamental que la Universidad de El Salvador trabaje con plataformas educativas como Google Classroom?

Siempre __ Casi siempre __ Algunas veces __ Casi nunca __ Nunca __

Categoría 1: Google Classroom. Manejo de recursos didácticos y multimedia

7. ¿Diseña el docente material didáctico de manera digital utilizando plataformas virtuales educativas para el desarrollo de sus clases?

Siempre __ Casi siempre __ Algunas veces __ Casi nunca __ Nunca __

8. ¿Comparte el docente diferentes archivos digitales y medios audiovisuales en Google Classroom con el objetivo de ser estudiados tanto fuera como dentro del aula?

Siempre __ Casi siempre __ Algunas veces __ Casi nunca __ Nunca __

Categoría 2: Aprendizaje de competencias procedimentales. Rendimiento de los estudiantes y desarrollo de competencias y actitudes

9. ¿Percibe alguna diferencia en el rendimiento escolar de los estudiantes entre la utilización de Google Classroom y metodologías didácticas pedagógicas dentro del aula de manera presencial?
10. ¿Considera usted que Google Classroom potencia la adquisición de competencias procedimentales en los estudiantes?
Siempre __ Casi siempre __ Algunas veces __ Casi nunca __ Nunca __
11. ¿Se siente con buena disposición y actitud cuando se utiliza Google Classroom?
Siempre __ Casi siempre __ Algunas veces __ Casi nunca __ Nunca __
12. ¿Considera que la utilización de Google Classroom influye en el desarrollo de sus competencias procedimentales?
Siempre __ Casi siempre __ Algunas veces __ Casi nunca __ Nunca __
13. ¿Verifica y organiza adecuadamente el tiempo para el uso adecuado de la plataforma de Google Classroom?
Siempre __ Casi siempre __ Algunas veces __ Casi nunca __ Nunca __
14. ¿Considera usted que las tareas y actividades asignadas en la plataforma Google Classroom se verifican y se cumplen en los tiempos programados?
Siempre __ Casi siempre __ Algunas veces __ Casi nunca __ Nunca __

Categoría 1: Google Classroom. Manejo e inclusión de Google Classroom

15. ¿Cuáles otras plataformas o aplicaciones como Google Meet, Zoom, Skype, WhatsApp utiliza el docente para complementar sus clases en el proceso enseñanza aprendizaje?

Anexo 3. Guía de Entrevista estructurada para docente

Universidad de El Salvador

Facultad Multidisciplinaria de Occidente

Escuela de Posgrado



Trabajo de posgrado: Uso de la plataforma de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos de segundo año de la maestría en profesionalización de la docencia superior de la Universidad de El Salvador FMOcc.

Objetivo: Establecer la relación entre la teoría de la utilización de Google Classroom con la práctica docente en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos de segundo año de la maestría en profesionalización de la docencia superior de la Universidad de El Salvador FMOcc.

Indicación general: La entrevista explora las categorías sobre el conocimiento y aplicación que los docentes hacen en la utilización de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos con la finalidad de generar una aproximación al objeto de estudio, al cual se pretende comprender. Por favor responda de forma objetiva, debido a que, de ello, dependerá la validez de los resultados de la investigación.

Datos generales:

Nombre de la institución: _____

Fecha: _____

Hora de inicio: _____ Hora de finalización: _____

Preguntas.

Categoría 1: Google Classroom. Manejo e inclusión de Google Classroom

1. ¿Qué conocimientos posee sobre las plataformas educativas virtuales dentro del aula?
2. ¿Conoce la plataforma educativa Google Classroom?

3. ¿Utiliza la plataforma educativa Google Classroom dentro de sus actividades académicas?

Categoría 2: Aprendizaje de competencias procedimentales. Rendimiento de los estudiantes y desarrollo de competencias y actitudes

4. ¿Qué metodologías ha empleado utilizando Google Classroom para desarrollar sus contenidos dentro del aula de manera virtual?
5. ¿Percibe alguna diferencia entre la presencialidad dentro del aula y la transición hacia la virtualidad haciendo uso de plataformas virtuales como Google Classroom en la adquisición de competencias procedimentales?

Categoría 1. Google Classroom. Formación continua

6. ¿Cree usted que es fundamental que la institución trabaje con este tipo de plataformas educativas como Google Classroom?

Categoría 1: Google Classroom. Manejo de recursos didácticos y multimedia

7. ¿Usted como docente ha creado alguna vez material didáctico de manera digital utilizando plataformas virtuales educativas para la clase?
8. ¿Comparte archivos digitales y medios audiovisuales en Google Classroom con sus estudiantes para trabajar tanto fuera como dentro del aula?

Categoría 2: Aprendizaje de competencias procedimentales. Rendimiento de los estudiantes y desarrollo de competencias y actitudes

9. ¿Percibe alguna diferencia en el rendimiento escolar de los estudiantes entre la utilización de Google Classroom y metodologías didácticas pedagógicas dentro del aula de manera presencial?
10. ¿Considera usted que Google Classroom potencia la adquisición de competencias procedimentales en los estudiantes?
11. ¿Cómo usted percibe la disposición y actitud que los estudiantes tienen cuando se utiliza Google Classroom?

12. ¿Cuáles son los aspectos fundamentales para que el estudiante pueda desarrollar sus competencias procedimentales y cómo Google Classroom puede influir en ello?
13. ¿Considera usted que el estudiante verifica y organiza el tiempo para el uso adecuado de la plataforma de Google Classroom?
14. ¿Considera usted que las tareas y actividades asignadas en la plataforma Google Classroom se verifican y se cumplen en los tiempos programados?

Categoría 1: Google Classroom. Manejo e inclusión de Google Classroom

15. ¿Complementa usted la realización y ejecución de su práctica docente utilizando Google Classroom con otras plataformas o aplicaciones como Google Meet, Zoom, Skype, WhatsApp para el desarrollo de la práctica docente y la construcción de competencias en los estudiantes?

Anexo 4. Guía de entrevista estructurada para informantes claves (Coordinador tecnológico)

Universidad de El Salvador

Facultad Multidisciplinaria de Occidente

Escuela de Posgrado



Trabajo de posgrado: Uso de la plataforma de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos de segundo año de la maestría en profesionalización de la docencia superior de la Universidad de El Salvador FMOcc.

Objetivo: Recolectar información sustentada en los presupuestos sobre el uso de la plataforma de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos de segundo año de la maestría en profesionalización de la docencia superior de la Universidad de El Salvador FMOcc.

Indicación general: La entrevista explora las categorías sobre el uso de la plataforma de Google Classroom y su influencia en el proceso de aprendizaje de competencias procedimentales en los alumnos; con la finalidad de generar una aproximación al objeto de estudio, al cual se pretende comprender. Por favor responda de forma objetiva, debido a que, de ello, dependerá la validez de los resultados de la investigación.

Datos generales:

Nombre del coordinador tecnológico: _____

Fecha: _____

Hora de inicio: _____ Hora de finalización: _____

Nombre del encuestador: _____

Categoría 1: Google Classroom. Manejo e inclusión de Google Classroom

1. ¿Qué conocimientos posee sobre las plataformas educativas virtuales dentro del aula?
2. ¿Conoce la plataforma educativa Google Classroom?
3. ¿Utilizan los docentes la plataforma educativa Google Classroom dentro de sus actividades académicas?

Categoría 2: Aprendizaje de competencias procedimentales. Rendimiento de los estudiantes y desarrollo de competencias y actitudes

4. ¿Cuáles con las metodologías que los docentes emplean a través de Google Classroom para desarrollar sus contenidos dentro del aula de manera virtual?
5. ¿Percibe alguna diferencia entre la presencialidad dentro del aula y la transición hacia la virtualidad haciendo uso de plataformas virtuales como Google Classroom en la adquisición de competencias procedimentales?

Categoría 1. Google Classroom. Formación continua

6. ¿Por qué considera usted que es fundamental que las instituciones trabajen con este tipo de plataformas educativas como Google Classroom?

Categoría 1: Google Classroom. Manejo de recursos didácticos y multimedia

7. ¿Comparten los docentes diferentes archivos digitales y medios audiovisuales en Google Classroom con sus estudiantes para trabajar tanto fuera como dentro del aula?
8. ¿Tienen las competencias necesarias los docentes para la creación de diversos materiales didácticos audiovisuales de manera para su práctica docente dentro del aula?

Categoría 2: Aprendizaje de competencias procedimentales. Rendimiento de los estudiantes y desarrollo de competencias y actitudes

9. ¿Percibe alguna diferencia en el rendimiento escolar de los estudiantes entre la utilización de Google Classroom y metodologías didácticas pedagógicas dentro del aula de manera presencial?

10. ¿Considera usted que Google Classroom potencia la adquisición de competencias procedimentales en los estudiantes?
11. ¿Cómo usted percibe la disposición y actitud que los estudiantes tienen cuando se utiliza Google Classroom?
12. ¿Cuáles son los aspectos fundamentales para que el estudiante pueda desarrollar sus competencias procedimentales y cómo Google Classroom puede influir en ello?
13. ¿Considera usted que el estudiante verifica y organiza el tiempo para el uso adecuado de la plataforma de Google Classroom?
14. ¿Considera usted que las tareas y actividades asignadas en la plataforma Google Classroom se verifican y se cumplen en los tiempos programados?

Categoría 1: Google Classroom. Manejo e inclusión de Google Classroom

15. ¿Complementa usted la realización y ejecución de su práctica docente utilizando Google Classroom con otras plataformas o aplicaciones como Google Meet, Zoom, Skype, WhatsApp para el desarrollo de la práctica docente y la construcción de competencias en los estudiantes?